DIANZIYOUXIJINYAOSHI

电子游戏金钥匙

侯 南编译

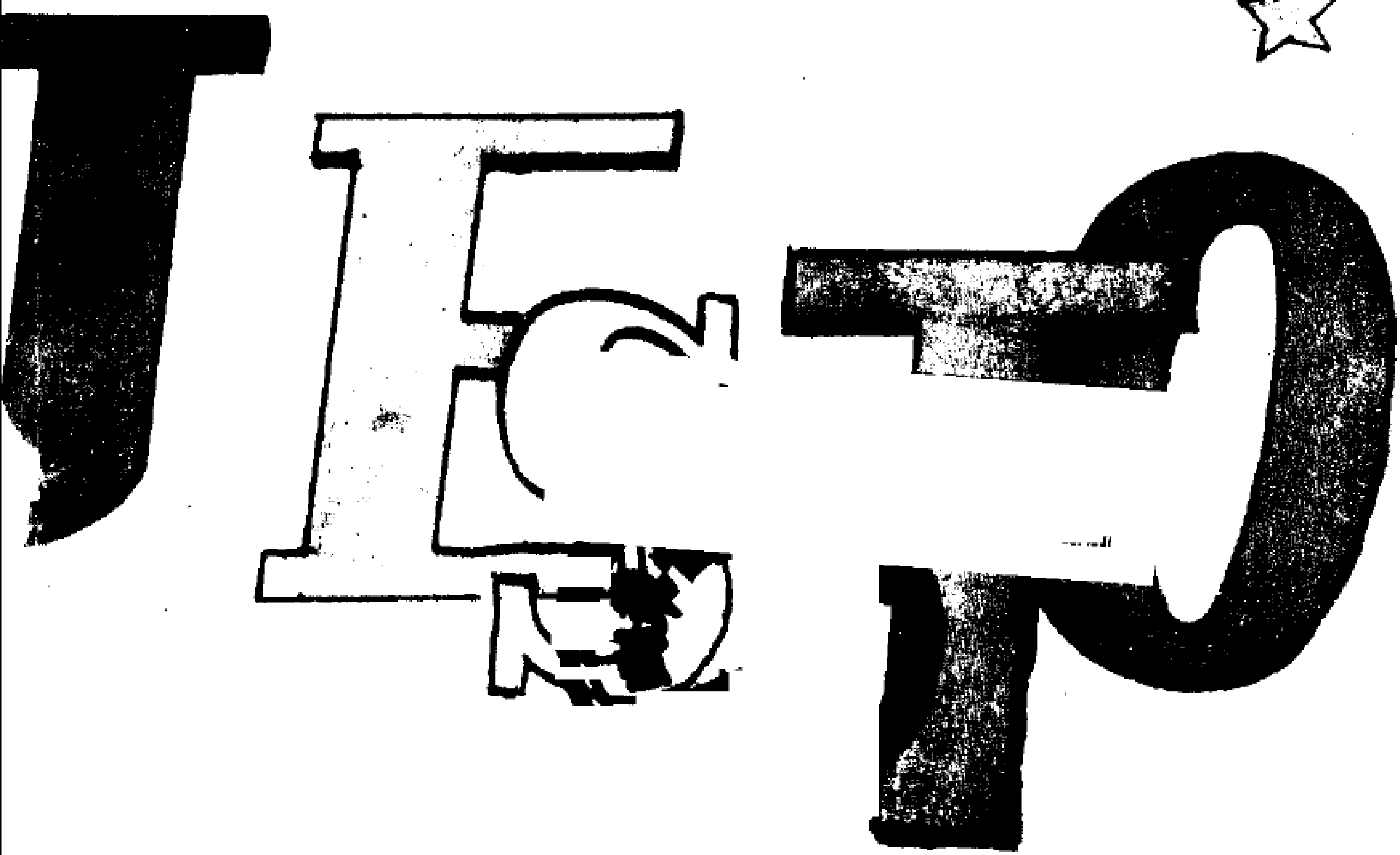


·江西科学技术出版社

侯南 编译

电子游戏金钥匙

DIANZIYOUXIJINYAOSHI



江西科学技术出版社

(赣)新登字第003号

电子游戏金钥匙

侯　南　编译

江西科学技术出版社出版

(南昌市新魏路)

江西省新华书店发行　江西新华印刷二厂印刷

开本787×1092　1/32　印张8　字数7万

1992年4月第1版　1992年4月第1次印刷

印数1—15,000

ISBN7—5390—0528—9/Z·92　定价：1.80元

目　　录

序——给“电子游戏迷”家长们的一封信
……………………………………（1）
一、电子游戏机与智力发育……………（6）
二、铜币控制电子游戏机………………（9）
三、怎样玩好铜币控制电子游戏机……（11）
四、几点有益的建议……………………（22）
五、家庭电子游戏机简介………………（26）
六、怎样玩好家庭电子游戏机…………（28）
七、玩电子游戏的规则…………………（30）
八、电子游戏诀窍精选…………………（33）
1.《魂斗罗》诀窍30条……………（33）
2.《恶魔城》诀窍20条……………（35）
3.《沙罗曼蛇》加99架战机法
……………………………（36）
4.《沙罗曼蛇二代》攻关法………（37）
5.《冒险岛》接关法………………（37）

6.《脱狱》选20人法及秘诀7条
………………………………(37)
7.《人间兵器(三K党一代)》选关法
………………………………(38)
8.《坦克大全》选20辆法…………(38)
9.《打砖块》选关法………………(38)
10.《双截龙二代》跳关法…………(38)
11.《霹雳神兵》选关和选无数人法
………………………………(38)
12.《热血硬派》选关法…………(39)
13.《异形复活》无敌法…………(39)
14.《B计划》选关法……………(39)
15.《兵蜂》选10人法……………(39)
16.《七宝奇案》接关法…………(40)
17.《采蘑菇》跳关法……………(40)
18.《采蘑菇四代》过关法………(40)
19.《怒一代》战士复活法………(40)
20.《革命英雄》游戏两诀………(40)
21.《空中魂斗罗》加10人法……(41)

22.《斧亡》加人无限法…………(41)
23.《新人类》飞越湖泊法………(41)
24.《绿色兵团》选关与加10人法
……………………………………(41)
25.《双截龙二代》秘诀12条……(41)
26.《赤色要塞》秘诀6条…………(42)
27.《绿色兵团》秘诀5条…………(42)
28.《影子的传说》秘诀5条………(42)
29.《1942》秘诀3条………………(43)
30.《1944》秘诀6条………………(43)
31.《霹雳神兵》秘诀2条…………(44)
32.《疯狂城市》秘诀4条…………(44)
33.《七宝奇案》秘诀5条…………(44)
34.《超级玛莉》秘诀4条…………(44)
35.《第一滴血》秘诀20条………(45)
36.《火箭车》秘诀2条……………(46)
37.《大赛车》秘诀2条……………(46)
38.《兵蜂》秘诀3条………………(46)
39.《小精灵》秘诀2条……………(46)

40.《B计划》秘诀3条……………（46）
41.《叮哨一代》秘诀3条…………（47）
42.《轰炸队》秘诀3条……………（47）
43.《无头战士》秘诀6条…………（47）
44.《沙罗曼蛇》秘诀5条…………（47）
45.《人间兵器》秘秘7条…………（48）
46.《玛莉三代》秘诀若干………（48）
47.《奇幻战争》选关法…………（50）
48.《天狼号》无敌法……………（50）
49.《迷宫组曲》解迷法…………（50）
50.《龙魂》诀窍3条………………（52）
51.《沙罗曼蛇三代》音乐选择法
……………………………………（52）
52.《新西游记》选最强装备和选
关法………………………………（52）
53.《火之鸟》跳关法……………（52）
54.《超级忍》三秘诀……………（53）
55.《最后的使命》选关、选人法
……………………………………（53）

56.《蘑菇三代》选关法…………(54)
57.《飞狼》无敌法……………(54)
58.《西游记》接关法……………(54)
59.《机械战警》接关法…………(54)
60.《柯拉米世界》介绍及接关法
……………………………………(54)
61.《斧亡》选版法……………(56)
62.《燃烧战车》选多种装备……(56)
63.《不动明王传》选关法………(56)
64.《三K党二代》选关法………(57)
九、关于电子游戏国际大奖——布什奖
……………………………………(58)
十、未来的电子游戏机……………(61)
色彩——语言——环境——形式——价格——智能型——图像输入式——参与作战——全方位环绕式——真实化——主角
十一、“赛马”怎样中彩……………(65)
十二、谁是中国电子游戏神童…………(67)

十三、世界上最大的少年电子游戏
大赛简况……………………………（69）
十四、电子游戏机的发明者布
什·勒尔小传……………………（71）
十五、关于本书的技术顾问——KQB
…………………………………………（74）
十六、谨防“电游病”………………（77）
十七、“电游病”的防治……………（80）
十八、电子游戏机在美国……………（82）

序—给"电子游戏迷"家长们的一封信

原来本书的编辑计划中是没有这样一章的。引导那些有游戏机和没有游戏机的小伙子们姑娘们怎样玩好游戏机就行了，与家长们有什么关系呢？

这当然是编辑后来才考虑到的。

当刚刚着手编此书时，命运就把我们和成千上万的游戏迷，和成千上万的游戏机，以及和成千上万的家长们紧紧地联系在一起了。我们搜集材料，我们调查，我们做了大量的研究工作。这三个"成千上万"提出的问题，足可以使我们满满地工作三年，用几十本书来进行回答，才能悄悄地"对得人住"。当编此书的消息传出后，我们万万也没有料到，包围我们最多的不是孩子们，而是家长。

我们万分惊奇的是，电子游戏机的出现，对于孩子们是一件大好事，他们惊愕，欢呼雀跃，他们发狂。对于商人们也是好事，他们由此而捞进了大把的钞票。而对于家长们，竟是一桩最最头痛的事，他们憎恨电子游戏机从他们手中夺去了他们的孩子！

哇！太惊奇了！家长们中一片反对声。他们责难发明家，他们咒骂商人。他们甚至到有关部门投诉，希望禁止游戏机的进口和生产，希望关闭街头巷尾的游戏机娱乐室。某地区的报纸还登出了评论文章，拟题为《电子游戏机是害人精吗？》包围我们的家长们，你们做做好事吧！

综合家长们的意见，大凡有三：

一是电子游戏机的魔力，吸住了孩子们，浪费了他们的时间。

二是电子游戏机一玩就不愿意下来，孩子们吃不好睡不好。

三是影响了他们的学习，因此就成绩下降，甚至对学习产生厌倦。

难道真是普遍如此吗？如果这三条“罪状”成立，电子游戏机真可打入十八层地狱了。

从我们作的社会调查来看，这只是部分家长的反映，并且他们的家里都有一些其它的具体情况。因篇幅有限，我们这里不便把我们的调查情况一一列出，只能根据主要的，大体的现象作出我们的分析，向家长们提出一些建议，供广大电子游戏迷的家长们参考。

①要知道好处。

首先，家长们要知道电子游戏机的好处。本书后面的《电子游戏机与智力发育》一章已有述及，望家长们平心一读。

②要因势利导。

家长对着迷的孩子们要因势利导。什么是因势利导？就是说，他如果已经着迷了，你不能强行将他拉回来。他着迷，必定是他对电子游戏的声响、色彩，对电子游戏的千变万化，对电子游戏的聪明的设计和安排有浓厚的兴趣，他必定不是有心有意地要在上面消磨自己。因此，他们的兴趣和意向是可塑的，可以转变的，可以引导的。你们只要正确引导，对孩子们聪明可爱的地方加以肯定、表扬甚至奖励，这样你们就站在了主导地位了。这时候孩子们就可表现出“乖”了。

秘诀是，绝对不能和他们“闹对立”。一旦家长和孩子

们之间产生“对立面”，事情就糟了。

为什么很多家庭训诫孩子不必费力，而另外一些家庭训诫孩子费尽九牛二虎之力而不见效果呢？恐怕就是因“对着来”而产生了“对立面”。

须知当好家长也是不容易的。在对待电子游戏机问题上，是对孩子们，也是对家长们的一个考验。

③改变原则。

很多家长因为对电子游戏机头痛，给孩子们定下一条原则：绝对不许玩电子游戏，一旦发现，家法兑现！

这实际上是错误的。

实际上禁而不止，越禁越发。孩子们往往“一躲二逃三扯谎”，从反面培养了不利因素。

复杂的社会，丰富多彩的时代，岂能用如此简单愚蠢的办法！

请家长们改变原则，准他们玩，但是，不能放任自流。要有办法进行限制。

有条件的，最佳办法是买一套家用小游戏机，或是可兼助学习的学习机，对游戏规定时间，支持并赞扬他们同学之间、邻里之间、兄弟姐妹之间的小型比赛，使他们玩得高兴和痛快，并且有节有利。

让孩子们照自己的计划办事，往往比强迫他们执行家长的计划要容易得多。

④要给孩子以温暖。

有的家长对孩子动不动就斥责呵骂，甚至没有轻重的拳打脚踢。这其中当然原因很复杂，有家长的工作原因，有住房问题，有邻里问题，有夫妻间关系问题，有社会问题，再就是孩子们直接的原因。种种原因，带来种种烦恼，结果是

家庭不和，生活无味，火气上升，动辄就拿孩子出气了。而如今的孩子们大多敢讲敢顶嘴，极易不服气。家里不温暖，就真想不在家，那么社会正好提供了一个最佳场所：电子游戏室。在那里不说花钱玩，看看就很过瘾了。

这种情况的家庭，努力改变一下，尽量给孩子们温暖，就可以“留”住孩子们的“去心”，让他们多呆在家中。

家长们不妨问问自己：

你同意孩子玩游戏机吗？

你因为孩子玩游戏机生过气吗？

你因为游戏机打过孩子吗？

你同孩子一道玩游戏机吗？

你给了孩子足够的温暖吗？

你敢不敢问问孩子，家中温暖不温暖？他如果说不温暖，你能跟他一起讨论其现象、原因和办法吗？

你能不能和孩子共同制定一份电子游戏课程表，并对他的电子游戏成绩提出要求？

⑤与社会配合。

电子游戏机是科学发展的产物，是现代文明的一个标志性的因素，因此像电视的出现一样，它只可能发展，不可能禁止。

但它对学生们的影响和冲击确实存在并不可低估。那么怎么办呢？

我们不要担心和害怕。什么都有高潮和低潮。凶猛的冲击潮头过去，必然是一泓平静的湖水，变得温顺可爱。

而目前，则可与当地有关部门配合，作出一些切实可行的规定。比如，在游戏机室规定不准几岁以下儿童入内；在离学校近的游戏室规定在靠近放学时间内的某几十分钟内不

对学生开放等等。如果有那么几位家长和学校对当地有关部门提出些合理化建议，是会有利于社会并行得通的。

一、电子游戏机与智力发育

电子游戏机有益于智力发育，这一直是全社会公认的，已毫无疑问了。

其实很多人并不一定了解到其真正的价值，只是把它当成一般的娱乐玩具，一种消遣的好器具而已。事实上，电子游戏机集娱乐、体育锻炼于一身，在消遣的同时达到最佳训练效果，是别的任何器具都达不到的。

象棋、围棋、桥牌锻炼智力，提高逻辑思维能力，但没有电子游戏那样活跃，而且没有那样艳丽多彩的画面，没有那样动听悦耳的音乐。并且，现在的游戏机，已经把象棋、围棋、牌、麻将等等任何其它棋牌都吸收进来了。在市场上你甚至可以买到一个棋牌“十合一”的游戏卡，大的棋牌类尽在其中。

拼图游戏，火柴游戏，智力抢答游戏，都是单一，简朴而有时枯燥无味，不可持久，没有什么高度难关，与电子游戏相比，只是小巫见大巫了。

至于做数学题，物理题，搞程序，又因其不是娱乐，不带消遣性质，虽能锻炼智力，却有极大的限制，非具专业水平不可。只有那些冠有“家”字号的人才可以把它当作高级娱乐。同样，那也是枯燥无味的。

还有什么游戏有电子游戏这样耀眼夺目，闪闪发光呢？还有什么游戏象电子游戏这样获得如此众多的人们的青睐呢？没有了。

电子游戏在整个人类的智力训练项目中独树一帜，在娱乐和智育之结合上登峰造极。

用不着罗列，也用不着专家们大量的数据的鉴证，电子游戏的智育的功能，效果显而易见。

它对于人们的反应速度，思维敏捷性的训练是最好的器具。很多西方国家，尤其是美国，已用其作为职业驾驶员、职业运动员的专门训练。在海湾战争前，甚至用它来作为战士及军官的“实战感”训练和战场模拟训练。

它对于人们分析力，思考力的训练是很多其它体育项目都望尘莫及的。

它对于人的判断力，决断品质的提高效果极好。有不少报道说，一些原来在学习上，在很多活动中，甚至在操作中判断力，决断力差的人，经过一段时间的电子游戏训练，有了明显的提高。有趣的是，这些人都不是带着目的去训练的，提高了综合能力，是无意中的收获。

它还可以大大提高人们的思维能力，包括思维速度和品质。在形象思维和逻辑思维两方面，有的节目有些偏重。比如有个积码的游戏，叫《俄罗斯方块》，类似生活中的积木，就偏重于逻辑思维的训练。而《坦克战》等，就偏重于形象思维的训练。

它还可以提高人们的综合能力，包括综合评估及综合思维的能力。有的节目如《空战》，紧张而刺激，色、像、声、形各方面的东西一下子涌到你眼前，以极快的速度变化，机会均在一瞬之间。你必须具备很高的注意力、分配能力和在短时间内作出判断并协调你的几个指头的动作，作出综合的反应。这个综合的反应完全建立在你的综合分析思维的基础之上，很多节目都可以达到这个目的。

一个学生，如果经常玩玩电子游戏，特别是在成人指导下有意识的训练一些项目，毫无疑问可以大大提高他的整个思维品质，调整他的思维方法，他的进步是看得见的。提高后的效果可以从他的作文、算术、美术、常识，甚至物理、数学、化学的作业上看得出来。也可以从他的语言，社会行为和处事工作中看得出来。

这些道理在他明白以后，效果则会变得事半功倍。

我们的学校教师和家长们应该积极地引导学生们玩好电子游戏，通过电子游戏这一新型智力训练工具，加上对学习机的应用，在青少年的智力开发上达到一个较高的层次。

当然要引导得法，切不可过份。电子游戏是个可以使人上瘾至废寝忘餐的东西，弄不好，是有害的。关于这一点，请阅本书《谨防电游病》一章。

二、铜币控制电子游戏机

铜币控制电子游戏机简直是我们时代视屏游戏银河中一颗灿烂的新星。

与家庭电子游戏机相比，它更富有挑战性，更令人激动，更具色彩缤纷和更加复杂。

有些铜币控制电子游戏的名字变得家喻户晓了。在美国，谁会不知道《太空侵略者》这个名字呢？大多数美国人一看屏幕上的场景，就辨别出哪个是《星球大战》，哪个是《太空人》。就是在中国，恐怕没有一个少年儿童不知道《魂斗罗》的。

铜币控制电子游戏的内容相当多。七十年代和八十年代初期出的版本，现在市场上几乎看不到了。最初的铜币控制电子游戏，有“魔鬼”系列和“星系”，由美国和日本的几家大公司制造，如《星球大战》、《行星力士》、《防御战》、《太空人》、《太空侵略者》、《海狼》、《死亡竞赛》、《偷窃行动》、《狂欢节》等。

而现在流入中国的内容就相当多了。几乎每个月就有新的版本问世。娱乐室的主人都不够本钱来保证随时更新他的节目和扩大含量，因为新出的内容太多，而且价格太高。当然，也更精彩更难以驾驭但更富吸引力。电子游戏迷们也来不及欣赏层出不穷的新的节目。《魂斗罗》一代刚刚学得差不多，《魂斗罗》二代就又出来了。《魂斗罗》二代刚学会，又出了第三代。任何高手都永远难以掌握一个充足市场的全

部。激烈竞争的各国大公司的拼搏和努力，使得电子游戏机的娱乐场色彩纷呈，令人目不遐接。有些电子游戏迷反映：都透不过气来了。

那么本书将给你有益的忠告与指导。

由于节目的更新太神速，本书不可能将市面上的游戏机节目一一介绍和引导，只能在全部节目的共同特性上进行指导。掌握了这些共同的特性，共同的规律，你可以玩好《空战》，也可以玩好《老虎直升机》，对《鲛·鲛·鲛》当然也同样有效。

三、怎样玩好铜币控制电子游戏机

现在全世界每一个大小城镇几乎都有电子游戏机了。或者在不远的将来，电子游戏机就会钻到那些暂时还没有的小村镇上去。

我们会看到，电子游戏机将迅速地普及开来，像当年它在美国的普及一样。

如果你熟读了本书，或有它在手，你就不会怕这潮水般涌来的各种各样的游戏节目，你就会勇敢地迎战。

怎样玩好铜币控制电子游戏机呢？

每个不同的游戏机都有它自己的挑战。

有些版本的难度大得使人头痛，甚至使经验丰富的人望而却步。不像有的版本，在第一盘就有可能取得胜利。如1991年由日本“泰都”（TAITO）公司出的《空战》，既新奇又激烈。很多高手反映它极难，不好掌握。最后几关的高速度和逼真的空战场景叫人眼花瞭乱。火力密集的时候你几乎分辨不出哪些是自己的子弹，哪些是敌方的子弹。有时候敌方飞机和坦克的出现神不知鬼不觉，枪林弹雨之下你只有招架之功，无还击之力。那时候，据几位高手说，就看躲避的功夫了。一不小心，就在敌方火力下毙命。

当然，新手们可以从较老的版本玩起，如1983年日本出的《浮游基地》和《魂斗罗》一代等。还有一些类似警匪片的打斗版，是比较好掌握的，一般三、五次练习后，就可以

拿到上万、上十万的较高分数，玩起来也比较开心。

实际上每个节目，每一种版本都有其技术和窍门，并且有一些对任何版本都通用的普遍规律。在掌握了这些普遍的规律以后，你就可以找到各个不同节目的特有的专门技巧。

我们先介绍一下普遍规律。

首先，你必须找到电子游戏机，这个，在你居住的城市或村镇上，应该不会很难吧？你到附近的电影院、游乐场或者是地方的文化馆去，或是向任何一个中学生打听一下，很快就可以找到。

找到地方后，你必须获得玩的权利。在美国，是直接用美元硬币来启动游戏机——一个二十五美分的硬币一次。在香港，是用一个港元的硬币一次。而在中国，没有几毛钱的硬币，一般都是以一种压有图案和文字的铁币或铜币代用。那么你在服务台买上几个硬币，就可以到你喜欢的节目跟前，排队等候着自己的机会。

如果有人在玩，你也不要着急。等上几分钟，正在玩的人肯定会在最后让出来的。

在你上机前，最好还是先研究一下机子，面板上和控制板上的文字说明，你要仔细阅读一下。一般电子游戏室会将主要注意事项写出来贴在墙上。那是不可不读的。至于面板上，控制板上和屏幕上的说明，有不少都是日文的和英文的，你则要问问游戏室的主人，向“老板”请教啦！老板一定会耐心地告诉你。你还可以在等待的时候，看看别人的动作。这就是不花钱的学习啦！你注意一下他们用哪个开关，用哪个键钮。同时，你注意屏幕上的变化，掌握好正在玩的人哪些动作正确，哪些动作错误，有些什么东西值得你学习，值得你吸取教训。那么，你还没玩时，就已经比人家计高一筹啦！

你站在机子旁边，也许会碰到这样的情况：你已经等了好一会儿了，但突然几个刚刚骑着摩托车来到的穿着皮上衣牛仔裤的大个子，他们不由分说地凑到你前面说：这小家伙干什么，会不会玩？那你最好不让他们等在你后面，请他们先玩好了。也许他们真是经验丰富的老手，一上机就很精彩的，那就巴不得啦！你正好获得了一个向老手学习的机会。那在旁边你就别走神了。把眼睛睁大点！

当游戏机处于准备状态时，屏幕上将出现一个“吸引式”，展示出一些示范性的表演，介绍与其内容相关的部分场景和打法。有的人不愿意看这一段“启蒙”表演。实际上是很有用的，就像在教一个空手道新手时说：“看见那个高个子吗？你所要干的，就是冲过去，从侧面把他击倒！”

这时轮到你了，你只要将铜币塞入机上的槽孔，就可以开始了。其实屏幕上会不时地出现“INSERT COINE”的英文字样，意思是“塞入铜币”。

顺便说明一下，最好使用右边槽孔。因为根据长期“上机”的经验，如果它失灵了，那么首先是左边这个。

塞入铜币后，你马上就可以握住操纵杆，按下键钮开始“战斗”了。

在开始打时，有几点要记在心中，这对大多数机子都是适用的，所有认真的人对此都应是非常熟悉的。你可以称之为“规则”。

规则1：冷静

电子游戏机对于操纵者可以激发起紧张情绪，对新手就更加了。就像足球运动员看到对方场上出现了球王贝利，或是在世界拳击大赛中碰上雷吉·杰克逊。戳机不断闪忽改

变，你得总是作出决断采取行为，一次几乎要作出一打计划。

从作出决断到执行，恐怕只是在须臾之间。所以特别要冷静，要有自信心，你要告诉自己，你比那些导弹，比那些太空飞船要高明得多。即使你的武器装备被毁了，你还是有战斗力的。

越是不冷静，越是慌张越要出乱子，任何情况下，都要“临危不惧”，我们在电影中看到过许多英雄在战场上的气概，他们处于再艰难，再困苦的条件下，都能镇定自若，“胜似闲庭信步”。这就是取得胜利的一个关键因素。这样才能无往而不胜。你要学习那些英雄们的气概，这里当然就是一个机会啦！

冷静，就会头脑清醒，就可在极其复杂的环境下作出迅速的反应，作出准确的判断。这在战场上是如此，在生活中是如此，在玩电子游戏时，也应如此。

规则2：防御，防御

如果你要在心中记住一个字，那就是：“防御！”

在游戏过程中，很多人喜欢集中太多的火力来对付敌方，并尽可能地过快求得高分。

这一点请注意了！

太集中火力于目标并不是得到最高分数的途径。

真正的捷径是：躲避！

也就是做好防御！要想尽办法保存自己。要“活着”。

只要你还活着，你就可以一直打下去，攻克成千上万个关口。尽管你是一个很糟糕的射击手。反过来，如果你打敌方打得很准，但你往往来不及，或者做不到躲避敌方的火

力，很快被敌方所击毁，你得到的分数就很少了。这在很多版本的节目中都是一样的。在“功夫片”一类的节目中，如《双截龙》，关键在于要躲过敌方的攻击，不被击倒，最后才能达到复仇的目的。有些方面来的敌人，即使你不打，也会自动消遁。在“空战片”中也一样，如比较早的版本《浮游基地》和较新的1990年版的《空战》，自方的武器和飞机数都是有限的。在交火激烈时候，尤其要注意“保存自己”这一点。保存自己，是为了更多的消灭敌方，更重要的，在电子游戏中，是为了过关和达到最高分数。试想，如果你不注意防御，很快就被敌方击毁，整个“GAME”（游戏）很快就“OVER”（结束）了，还谈得上什么分数呢？

要保持“活着”，你就要采取以防代攻的战术。要“活着”，你就必须集中注意力来对付对你的生存具有最大威胁性的那些武器和装备。在《星际大战》中，要注意那种看来很小的飞碟的火力。在《防御战》中，你要使尽全身解数，来使你最后一个战士逃过袭击而进入掩体，在《太空人》中，不要急于发射子弹过多。在《空战》中，要善于躲避两边射过来的高效力子弹。

防御有很多技巧。

比较通用的规律是：

①自己沉在底线射击，不要过早“冲锋”，也不要靠敌太近。

②让敌方炮弹到跟前时再躲避，可不慌不忙。因为敌方射来的炮弹一般都呈扇形散开，越靠近自己就空隙越大，有时躲都不要躲，子弹就闪过去了。

③尽量找到“死角”。很多情况下，敌方的火力都有一

个死角，即永远打不到的地方。有时在最左边有时在靠近敌方工事的边上。有时在中线。站在火力网的“死角”上，即可保存自己，又可不误打击对方。

当然不仅仅是要躲开这些威胁。你要消灭它们。首先消除它们给你带来的危险，消灭那些最能给你带来麻烦的外敌或工事或装备。例如，在《防御战》中，就应扫除从单发射架射击的火力之前将登陆仓消灭。

规则3：狠狠地打，但不是愚蠢地打

一位新上机的小伙子或者是姑娘，最明显的特征是，当他们使用激光武器、枪炮或者导弹时，速度极慢。新手们往往是这样，好几秒钟才按动键钮开击一枪，对靠近的敌人迟迟才作出反应。

而老手们却不是这样。他们就像因服了安非它明而狂躁的羚羊伏击者一样，往往在同一时间里发出十发子弹。

快速发射有很多优越性：你可以获得击中更多目标的机会，可以对逼近家门的来敌进行“补火”。对同一方向的目标多发射击，在你不改变射击角度的情况下，目标也会移到你的目标射程之内。

但是，还是要注意节省你的武器。要知道你自己的能力和范围。如果你的武器不能射到屏幕的2/3的距离，或者说你可以无穷尽地发射但达不到整个银幕的距离，那么就不要对远距离目标进行发射，而对近敌进行攻击。在很多游戏中，你要节省子弹和炸弹，那么你在危急关头就完全有应付能力，并且完全有把握面临你的来犯之敌。例如在《魂斗罗》中，当你获得枪支以后，不要随便使用它。对付一般的敌人，你用匕首就够了，最好是用枪支来扫除地雷，以及有跳跃

功夫的敌人，这样可以保证你较快地过关。

规则4：择优攻击

有的电子游戏机备有一个自由发射钮（对新手都易于掌握）。大多数机器都会给熟练的人一个机会，即在短时间内发出大量的子弹。但是注意，自己一定要主动，不要等待着自由发射时机的出现。在攻击过程中，只要有办法快速发射，就择而用之。

在攻击中还要善于“择优攻击”，即在面对许多攻击对象中，要选择能获分数最高的对象下手。在《太空战》中，不要冒险将两个飞来的巨石都扫除，而应放弃一两个不管，去力争捕捉那个能得一千分的飞碟。在《导弹基地》中，不要攻击那种只有25分的KBM式掩体，重点是要保护已是硝烟迷漫的城市，将导弹对准高分的人造地球卫星、飞船，以及高能反导弹飞弹。在很多节目中，尤其要注意获得提供武器或功能的“宝物”。

规则5：不可太多，也不可太少，要适可而止

要掌握你的武器及你的逃避机械，使用时，不要忘记你的具有破坏力的武装。在防御战斗中最典型的错误，就是忘记使用最尖端的炸弹——它可以在一个相当大的范围内扫除一切敌人。不过也不要滥用你的最后王牌。

另一个缺乏经验者常犯的错误就是过早地使用全部的高能武器，则在你最需要的时候又弹尽粮绝了。

同样，在需要时使用你的逃避装置。但是，不要幻想。

躲避系统就像超高空一样，有其利处，也有其危险性。例如，在《太空战》中，玩者可以按“超高空”键钮躲过任何一个紧急关头，从而从屏幕上消失。但这个绝妙的优点却与一个危险同时存在，你的飞船从高空回来时，每四次就有一次要爆炸。

作为最后手段的武器和躲避系统的基本规则是：只要还有武器可以保存你的生存，就不要使用它，而没有什么东西可以救你的命了，就要不断地使用它。

规则6：以本机为中心

电子游戏机越是复杂，你就越要将敌方的交通工具和武器记在心里。但你自己应是注意的中心点——屏幕上你的工具。在《太空战》中，和很多其它的游戏中，应该是以太空船或者运动性的激光基地为中心。在《星球大战》中，是太空船为中心。在《雷电》中，是以你的战斗机为中心，其它的可以依此类推。

如果你拥有多种工事或武器，如在《导弹基地》中，你将有六座城市，三个导弹基地。不要失去任何一个。如果你只有一个飞船或基地，那么你就要不眨眼地盯住它，一秒钟也不要离开。就是说，你的游戏中始终要以代表你的这个装载攻击工具为中心。如果代表你的是一个人，如在《魂斗罗》和其它节目中，就更不用说，要以自己为中心。

规则7：熟能生巧

没有人可以说是精到了家。除非拔掉了插头，任何电子游戏机都要教训一下它的操纵者。但是任何人，只要上机，都会获得进步，KQB，这个电子游戏的奇才，即本书的技

术指导，曾经也是一窍不通，毫无经验。当他玩《太空战》时，他连键都不会按，还要电子游戏观众帮他按键。从那以后，KQB在电子游戏上花了几百美元。他先后突破了十万分大关，后又突破了百万分大关。当你在读这本书的时候，也许他还在继续玩他几个月以前开始的那盘游戏。

练习不光是说，要你从口袋里掏出钱就行了。练习的成效取决于你怎样使用钱，而不是取决于钱的多少。

对于练习，有两个基本诀窍。首先要清楚自己想要掌握哪个节目，然后你练了又练。在同一个节目只多花几毛钱，比每个节目都花钱去玩一下好。如果你没有足够的钱，则站在旁边看一下也好。你注意那些熟练的战士，那些惯于使用战略和技巧的人。待到掌握最基本的技术以后，就可使用那些较难的技术，完成高难度的复杂动作，获得重大突破而取得高分。

一般来说，一个老手要适应和掌握一个新版，用上他的经验，一个星期差不多了。而对于一个完完全全的新手，则要一个月左右。

一个认真的游戏者，一周往往要花去10元钱或者更多。如果你自己或你的家庭还不够富裕的话，要想节省费用的办法就是以观看别人取代自己上机，同样可以获得掌握某个节目的诀窍。

如果你很聪敏，那么反复练习会教会你大多数电子游戏本身的战术和技巧。也会使你与那些你曾羡慕过多次的高手们齐名。

还有一个很重要的问题：多次练习，掌握各种节目，可以提高你的反应能力，大大提高你的技巧。你可以随心所欲地指挥你的太空船，飞机或战士。你可以提高你的第六感

觉。当某个敌人要靠近你时，这个感觉就可指挥你的手作出正确的动作，下意识地让你获得成功。

还有一个最重要的，但最不常见的，是练习独立的技巧，即单项技巧。说来奇怪，很多人认真地对待电子游戏，但玩起来其技巧却很带有偶然性。他们同样每周花去几元、十几元进电子游戏室，他们照样讨论技艺，他们极力地想玩出名堂。他们也阅读大量的书籍和文章来提高他们的分数。但这些电器运动员却不做任何其他运动员要做的事，即练习独立技巧。

一个足球四分卫并不把所有的练习时间花在模拟比赛上。相反，他们反复地练习从中线带球、平传、长传，甚至练习在三个防卫球员的包围下的扑跌。四分卫们练习这些技巧不惜工本，反复再三，直到全部掌握为止。同样，足球运动员也花一小时几小时什么都不干，光是射门。

要想学会每一个电子游戏技巧。最好的办法就是反复练习。为此，在每个节目中要使用，尽可能地使用基本的，常见的技巧，而减少其它的技巧，比如，在一个节目中，集中注意你的火力。而在另一个节目中，练习灵活调动你的飞船，或者在一个阶段内，埋伏下来对你的敌方进行伏击。这种练习法，你不会是玩得最精彩得意，但是，为你未来的操作水准的提高作好了充分的准备。

找出你的弱点，然后努力克服它，集中克服，直至他们变成了你的长处。四分卫并不只是通过游戏或散战术来达到高水平，他们只是单独地练习某项技术，这些各项技术合拢来就是整体水平了。

那么你也可以通过同样的步骤来提高，以至娴熟自如，迎合作战的要求。

规则8：聚精会神，藏而不露

要紧密注视你的精神状态，熟练地集中注意力，将心境训集至最佳状态。

努力再努力，整个节目过程要集中注意力。一丁点儿的精神涣散将导致你一盘精彩节目的失败。在同一个节目的最初一盘和最后一盘，都要聚精会神。

往往在第一盘时，操纵者似乎最清醒，节目也似乎最新奇，在最后一盘，玩者知道这是在离开机子前的最后一次机会了。你可以这样提醒自己，或者你是仅仅一个游戏玩两次，或者每次都把第二盘当作最后一盘来玩。

请注意，并不止是要注意屏幕上发生了什么，同样在心中要知道这个通往胜利的钥匙，每个规则，每个节目的注意点。如果遇到麻烦，就起用这些匙钥和技巧。

所有的技巧和主意，你都要藏而不露。藏，实际上就是深藏于心，要记熟。不露，就是不滥用，不轻用。用要得法，用而有效。

四、几点有益的建议

充分使用食品和饮料

运动前的食物和饮料不可忽视。这里讲的不是吃饭，饭是要吃饱的。这里讲的是吃饭以外的辅助食物。人们一般认为零食不宜多吃。但在电子游戏这样的运动中，补充营养是很重要的。

有研究表明，电子游戏中的消耗不会比慢跑、骑单车、下象棋的消耗低。

那么运动前的食品有哪些？

可适量地进食的东西有：饼干、面包、巧克力、糖块、牛奶、冰琪淋、水果等。

有些食品和饮料也可在运动过程中吃，如茶、咖啡、牛奶、酸奶、巧克力、口香糖、雪糕和奶酪。

这些都有助于提高你的反应速度，集中注意力的能力，增强体力，促进血液循环，补充大脑氧的需要。否则你就极易疲劳。如果没有条件，哪怕是含一颗糖，吃几粒炒豆、花生仁都是好的。

运动前的体操训练

有条件的可在上机之前来几十分钟的体操训练，这样可以提高反应速度和调节能力，使头脑更清醒。最好是给自己订一套体操训练项目，一组有计划有目的的动作训练，头、

颈、臂、腰、腿、趾都要练到，可以保持你的强劲和敏捷，延长你每一个铜币的使用寿命。

这一点极容易被忽视。谁在玩电子游戏机前还做一套体操呢？

但是，谁要是做了，谁就肯定要占便宜。他的成功机会肯定多于别人。

调整心理的适应性

很多电子游戏是带有攻击性的。它是一个安全，而又有意的制造“攻击”的东西。

但不是人人都具有这种“攻击”的心理状态。很多人愿意玩《足球》、《驾驶》、《赛马》这类不带攻击性的节目，而有些人只喜欢玩《导弹基地》、《双截龙》、《魂斗罗》、《空战》这些攻击性很强的节目。在不同性别当中，自然是男孩喜欢玩攻击性的多，女孩玩非攻击性的多。

心理学家J·多纳堤早在1934年就提出过“挫败——攻击”假设。同时，也有理论说，攻击总是挫败的原因，其实，这是一个心理调整问题。要能适应于不同的游戏，把游戏当游戏。你攻击、你挫败，毁灭了很多东西，只是游戏里面的，与现实毫无关系。

当然，如果你心理上调整不过来，那就自己择而用之就是。

制造商们生产出的东西总是适用于多种爱好的。

认识你所玩的游戏内容

玩一个节目，你玩要弄清楚它的实际内涵。

最简单的办法，就是自己提出以下几个方面的问题。

第一方面的问题：

什么是游戏的主体？（如工事、飞机、飞船、人、类人动物或机械等。）

什么是攻击能力？（如子弹、炸弹等。）

什么是防御能力？（如规避、超空间等。）

什么是攻击和防御的限度？（如一次扫射弹数，子弹和炸弹的能量、战局的时间、规避的时间等。）

每次消灭敌方的一个工事或一件武器能得多少分？

每次冲击各有多少兵力？武器？

兵器是否有过敏或无感觉部分？（例如，在《星球大战》中，玩者的飞船就可能在没有失误的情况下与巨石相撞而炸毁。）

什么情况下可获得增加兵力，或武器的奖赏？

当一种敌人或友人全部覆灭时，会有什么情况发生？

一个回合打完了，双方兵力，兵种会发生什么变化？

第二方面的问题：

一个游戏的进行过程中，在什么情况下变得难起来？

一个回合后，敌方阻碍物增加了，兵力增加了，新的敌人出现了，是否双方移动速度加快了呢？

最难的一关是第几关？

有没有什么关比已过的关还容易呢？

第三方面的问题：

首先屏幕上出现的文字是否告诉你怎样玩得容易些呢？

屏幕上的文字是否告诉你下一步怎样做呢？你是否按其

做了呢？

在什么地方，什么时候显示你的得分数？

在屏幕上，有没有信号告诉你，你还有几艘飞船，几个基地留下了，你还有多少武器，多少装载工具留下了？还有多少时间，多少燃料？

有没有一个特别方格或小屏幕告诉你屏幕上尚未出现的区域的情况？

有没有一些声音或话语对你示警有关紧急情况，如提醒你躲避灾难？

第四方面的问题：

节目中有没有一个“大奖时刻”，如《防御战》中，机子里突然会无缘无故地奖你一大批武器，基地或城市。

节目中有没有一些设计者未曾发现的弱点？

有没有令人惊奇的音像效果，可以使你和你的朋友高兴？

第五方面的问题：

最重要的是，你怎样在这个节目上创造出最高成绩，以告诉别人，你是一位电子游戏新星呢？

五、家庭电子游戏机简介

全世界家用电子游戏机的销量像滚雪球一般增大。

1980年底，美国还只有3.5%的家庭拥有电子游戏机。一年以后，其比例超过一倍，达到8%，1981年美国的三家大公司，都卖出了他们所能生产的每一台机器。家用电子游戏机在美国变得越来越重要，比起依然在市场上领有风骚的铜板启动电子游戏机来毫不逊色。它们已经使美国人在家庭的时间，使家庭成员的聚合率，使人们在怎样花时间的问题上，大大地有了改变。

但不管怎样，家用电子游戏机在效果上，是比不上铜板启动电子游戏机的。只能这样说，最好的家用电子游戏机比最差的铜板启动电子游戏机要好，有些家用电子游戏机与铜板启动电子游戏机几乎是相同的。有的家用电子游戏机的先进性是铜板启动机不可企及的。一位老手一个星期花上十元到几十元去玩铜板启动机，完全可以用二十来个星期的这笔钱，去买上一台较好的阿塔利牌家用电子游戏机，无限多次地在家中玩。

家用电子游戏机的好处在于，你可以在任意时间里玩它，并不要等看那些游乐场或是宾馆开门时才可玩。一个新手可以自由自在地摸索，用不着紧张和担心。你可以在家无限制地玩，不会再丢失铜板，也没有那么多人焦急地排在你后面。如果你希望不受那些嘴里叼着烟，身上挂着袖珍录音机的少男们的干扰，或者害怕别人的机子里的立体声的烦扰，那么

最好的办法是在家里“战斗”了。

当你玩完了数盘足球之后，你关上游戏机，转入正常的电视节目。如果你恰好碰到一场足球赛，你就会感觉到，只要你按下键钮或推动操纵杆，便可以参与其中，控制某一方球员的比赛。

家庭电子游戏机的主要厂家有：美国的阿塔利、麦特尔和奥迪赛，日本的泰都和任天堂。

哪家的质量最好，这就很难说了。因为二十余年来，在工业和市场竞赛中、各家发展是不平衡的。今年居第一，明年就不一定第一了。每个公司的产品都有它的独特之处。

当你要购买这些东西的时候，不妨认真调查一下，在价格、质量上来一个“货比三家”。

一般来说，要注意以下方面（包括主机和游戏卡）。

1.其生活化，类实性怎样？

2.其色彩设计怎样？色度适宜吗？

3.音响，音乐性怎样？

4.其智趣、诙谐程度怎样？

5.节目的持恒性，是否打不到头？或太容易打到头？

6.操纵灵敏、方便吗？

7.功能多样化吗？

六、怎样玩好家用电子游戏机

本节将不介绍每个单独的电子游戏节目，因为每个节目都有类似的结构。类似的结构必然有着普遍的规律，即共同的法则。

家庭电子游戏与铜板启动电子游戏的规则是相同的。所以，首先我们要请你翻到本书的前几节，读一读《怎样玩好铜板电子启动游戏机》一文，你就会回忆起那八条规则。这八条对于家用电子游戏，同样是不可缺少的经验。

这里，我们不妨重复一下：

1．冷静。

2．防御！防御！

3．狠狠地打，但不是愚蠢地打。

4．择优攻击。

5．不可太多，也不可太少。

6．以本机为中心。

7．熟能生巧。

8．聚精会神，藏而不露。

以上八条，确是行之有效的。并且，对于家庭游戏机来说，更加有用。“熟能生巧”并不是说你要多玩家庭游戏机，少玩铜板游戏机，而是说你应该多练习。往往到了游戏室，很难做到你想玩什么节目就玩什么节目，你常常受到别人的限制。每一个节目都要一个铜币，也许在一台机子上你只有一次机会，太多的人在等着玩。再说，你也不愿意在

众多的旁观者前面全部演练一番你的技巧。

然而，在家里，你可以自由自在地练习，想练多久就多久。没有人取笑，没有人冷眼，也没有人能追逼。因为练习的作用，你对家庭游戏的技巧的掌握可大大超过对铜板启动游戏的掌握了。

七、玩电子游戏的规则

奇怪！玩电子游戏还有规矩吗？

回答是肯定的：

这主要是针对电子游戏室的游戏而言。

电子游戏室是一个全新的社会活动场所。有时你是与机器竞赛，有时则与对手竞赛同时进行，再加上旁观者，角色就多了。在这样一个场所，如果没有一定的规则，难免会生出一些事来。

我们国家公安部门对于所有的公共场所都有严格的治安规定。电子游戏规则，也应该根据这些治安规定而制定。当然本书不是法律教科书，用不着把治安问题扯到一起来谈，也不可能把治安条例一条条摆出来。但是，因为电子游戏机的普及速度极快，电子游戏室内的秩序成了一个非管不可的问题，那么作为一本关于电子游戏的“全书”，不可能一点都不涉及。

一个真正的电子游戏高手是既有高超的技巧，又有良好的习惯的。而那些不讲社会公德的人，缺少道德知识的人确实存在，那么，如果你遇上这样的人，你怎么办呢？

如果硬有一个人插队抢在你前面玩，而按秩序他还得排在5个人之后。我们对他是罚500个铜币，还是取消他一周的玩电子游戏权呢？

我们的法律和治安条例还没有细到这一步。有的仅仅是道德问题，只有靠公共舆论来谴责，而不可能绳之以法的。

在这里，我们把美国的规则看一下，作个借鉴吧。

本书的原著中，作者列出了下面一些规则，对其中任何一种规则的破坏，都被看作是轻罪。

a.当有人玩电子游戏时，不可对机子采取任何粗暴行为，例如拍打机子，脚踢机板，在机上用各种东西划、写；

b.不可在游戏室大声吵闹，骂人或说不礼貌的话；

c.如有人在等着，你不能占住机子时间太长，最好是玩一盘就给别人；

d.如果你在与一个水平较低的人，轮流上机，你可以让他一次玩上两次或者更多，因为他玩的周期很短；

e.如有女士在旁边，让她先玩；

f.如果你是一个大赢家，分数玩得很高，则应好言劝旁边的人，稍稍等一下。

对以下规则的侵犯可看作是重罪：

a.切记不可中断人家的游戏；

b.如果要定下一个节目玩，可将铜币摆放在电子游戏机上适当的地方排上队。适当的地方应是看得见的地方，又不至于掉到什么地方去。要不至于影响别人的操作。对于目前很多机子，适当的地方是操纵面板上。

c.不要在人家玩游戏的关键时刻"插手"放币，也不要站在右边伸长手放到左边去。千万不要碰着玩游戏人的手臂，也不要因为放币而分散了他的注意力，不要影响他使用操纵杆。

d.正在操纵的人如果没有先跟你讲话，就不要跟他讲。如果他不在意你讲话，你才可以跟他讲，尽管你讲的可能是告诉他一些技巧。

e.旁观时，不要发出任何尖锐声音，比如突然大叫一声

"哇——！"或大笑大喊等等。无须你的"语气赞助"，或许他会玩得更好。也不要打嗝，不要发出任何与废气有关的声音。不要咳嗽，打喷嚏。如果你要，何必不先进医院呢？感冒了不要到公共场所来。

f.除非玩者本人在吸烟，你不要在旁边吸烟，或者靠近他，使他能看到你吸烟，或闻到你的烟味。

g.不要挤得太紧，否则他不能很好地运用手臂来操纵，并且不好调整他的腿和身体到最佳、最舒适状态。否则他会以为你的心跳是电子游戏机里的一种效果声。

h.不要突然冲向、扑向或倒向机子边的人，不要将可爱的脸凑到别人跟前或屏幕前，以至于他看你的鼻孔比看屏幕上的飞船还要清楚。

对以上这些规矩的触犯，在我们国家里还够不上"罪"但如果任其发展，就可能导致较严重的后果。我们何必不共同借鉴这些规矩，大家娱乐得更好一些呢？

八、电子游戏诀窍精选

1.《魂斗罗》诀窍30条

（一）选择120人次的方法。

通常情况下每次参战为3人。但游戏机集成电路中自有密码，可调出30人参战，每人四次生命，这样可保证你一直打到最后一关，人也不全死尽。

方法：在主题音乐开始时，连续按此顺序按键钮：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A开始。

（二）选择局次方法。

当主题音乐出现时，先按开始钮，随即将十字钮上左、选择钮和A钮同时按下，直到主题画面消失，这时屏幕上会出现局次的标题，你只要按动十字钮选择局次就行了，可以从任意一局玩起，不必从头而来。

（三）过桥要连续跳跃，否则会一下子跌入河中，丢失较好的机会和有利形势。

（四）不要放过空中的飞行物，那是超级武器向你招手。你要向其射击，并上前拿到，你就可获得一种超级武器了。

（五）从射击死角击毁敌方炮台，并要注意有鹰标志之武器库，这是各种高能武器供应点，通过射击取得。但壁上的武器要及时获取，有的打四次枪是取不到的。

（六）超级武器中，“R”快速子弹，比激光枪好用。

（七）攻打敌方总部大门前，先解决两个炮台，再对付红衣步兵。

（八）进入基地长廊后，注意射穿所有的发光点。在房间中要争取获得红色子弹M和F旋转弹。

（九）出现炮台时，从两翼射击。

（十）进入第三局时，注意要借用石砣上升。当下方飞来椭圆物体时，要努力取得。

（十一）对潜水兵可以避开，但不可坠入水中。

（十二）登上瀑布顶时，要不断跳跃，引怪兽出现。

（十三）第四局又进入长廊。要注意取得F旋转枪和L激光枪。以跳跃方式射击炮位，并取得B保护层。

（十四）当红人出现后，要击中他取得S散弹枪，并尽力保住。

（十五）左右两边跳下的带翼人并无妨碍。

（十六）炮台上的幻影会自动重合，但只是在他们合并时才有杀伤力。

（十七）进五局后的关键是冲过密集的火力。用卧射对付敌炮兵，严防四周夹击。对腰果形炸弹注意闪避。

（十八）用跳跃射击取得三种武器，尤其重要的是要击落带有红头鹰的飞行物。

（十九）对于开过来的重型装甲车，要往回跑后再于最边上射击。同时要留神后背的步兵，前面的炮兵。

（二十）用下面的B钮发射激光枪，射击小飞碟并仰射大飞碟。

（二十一）进入第六局后，一定要避开火焰，触及便会亡命！要看准机会，在它上露的一瞬间跳过去，并要注意击倒敌人，避开子弹。

（二十二）同样要取得B保护层，可保护你直冲较长距离而无伤亡。

（二十三）对付机器巨人，以回头枪又快又好。

（二十四）进入七局后，注意通过棘爪，这时要一步一停，要留神突然出现的钉板。

（二十五）取得B保护层和前进都要很好地利用红色小车往上跳。

（二十六）要利用轨道车。过低矮墙时要伏下。

（二十七）过关时，不要过分纠缠步兵，要抓住时机射击十字门楣。

（二十八）这是最后一局——敌人的巢穴。注意及时取得武器，击毁墙上的喷火口。

（二十九）最后出现的散弹枪很快飞过，要敏捷的获取它！

（三十）最后击败章鱼兽，可见库克群岛要塞轰隆炸毁，在腾空的直升飞机中，魂斗罗勇士凯旋而归。

2.《恶魔城》诀窍20条

（一）鞭打蜡烛，获得武器，线袋。

（二）利用怀表将敌方定格。

（三）很多机关处，鞭打可得分，或是鸡腿（以补充“血”）。

（四）穿过棘板时，要在中途蹲下一次，有的地方蹲下就可得分，或得武器。

（五）攻打喷子弹的白骨柱时不可靠得太近。

（六）对红色骷髅，打死后要赶快离开，否则它会复活。

（七）千万不要被木乃伊夹在中间。

（八）对化骨龙要跪下鞭打，从背后攻击。

（九）对猴精，要在他落地的瞬间鞭击。如跳跃挥鞭，可一下击败两只。

（十）对付死神镰刀，要用连发十字架助攻。

（十一）在死神大殿中，切记不要跪来跪去躲藏，在台阶上战斗即可。

（十二）每两万分增加一人次，要利用这一点以便长驱直入。

（十三）在结尾处不得过分恋战于鸟和猴精，要尽快冲过去。

（十四）对付拦路白骨的有力武器是扔斧子。

（十五）进殿后要立即去取圣水瓶，然后要设法冲击敌头16次，每次击后，不要走回头路。

（十六）吸血鬼原形出来后，要在自己身后留有退路。

（十七）在它刚出现后就扔圣水瓶，同时跳跃挥鞭击鬼头。

（十八）鬼王逼你至角落后，可在其爪下穿过，回身再战。

（十九）鬼王呆滞不动时，要再击其头部，直至死亡，成一个大火球。

（二十）胜利后是第二周战斗。这一轮战斗中敌方的数量和能量会成倍增加。

3.《沙罗曼蛇》加99架战机法

首先按住操纵器Ⅰ A钮，Ⅱ B钮不放，然后选择双打，使Ⅰ死2架，Ⅱ死1架后，将Ⅰ、Ⅱ的2架飞机紧贴画面，

右上角重合，等到撞毁时可加至99架。

4.《沙罗曼蛇二代》攻关法

增强火力法：游戏中先暂停，按上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、开始。

接关：在“游戏室”显示时，按下、上、B、A、B、A、B、A、B、A。

5.《冒险岛》接关法

先在Ⅰ大关第1小关最后崖端跳起，取得隐蔽的蜜蜂在后面的游戏中死掉时，主题画面一出现即按十字钮的任意一方和开始钮，便可接关。

6.《脱狱》选20人法及秘诀7条

标题画面出现时，连续按A、B、B、上、上、下、下、左、启动。

《脱狱》秘诀七条

本节目共有六关，每关的关键依次如下：

（一）在消灭收容所的敌人后，冲出去会遇到一架巨型直升飞机，要炸毁它才可升到第二关。

（二）此关除了沿途的装甲部队，尤其要注意水中的敌人。最后的敌人是一个重型武装射手，小心他扔的手雷。

（三）在山林流水中，要注意轻动飞人。最后要认真对付电梯内的打手。

（四）进入敌军营地后，要从楼下冲到楼上，再跑入敌方通讯基地。最难对付的是那个敌方指挥员。将其击倒后，要向总部发出胜利捷报。

（五）主要对手是装甲车，要防备从中扔出的手榴弹。

（六）最难的敌人是一个超级巨人。注意他会死后复活。

（七）在整个过程中，要努力选择使用武器和嘉奖标志。嘉奖标志有防弹衣（A），铁拳（T），生命（L）。

7.《人间兵器（3K党一代）》选关法

先按出密码（PASSWORD）功能，然后用方向键输入密码。

第三关密码：040471

第七关密码：081620

8.《坦克大全》选20辆法

在福州烟山软件的B3、B5、B6、B7版中藏有“542408”字样，这种版可选坦克数。

7辆：下、启动；

10辆：上、启动；

20辆：按住右下，A、B启动。

9.《打砖块》选关法

同时按住控制器Ⅰ的开始钮和A。

10.《双截龙二代》跳关法

游戏进行中，先按住选择键，然后按A即可跳关。

11.《霹雳神兵》选关和选无数人法

按住Ⅱ号手柄的左（或下、右、左、下、右上、右下等）；

然后启动。

选无数人法：主题画面时，同时按住手柄Ⅱ的A键和B键及十字键上，再按手柄Ⅰ的开始键，甚至游戏开始进行。若要双打，同时按住Ⅱ的AB即可。

12.《热血硬派》选关法

第2版：按Ⅱ的左、Ⅰ的下、上、右、上、左、上、开始。

第3版：按Ⅱ的下、Ⅰ的上、下、左、下、右、下、开始。

第4版：按Ⅱ的上、Ⅰ的下、下、上、上、右、左、开始。

13.《异形复活》无敌法

无敌和获得最强装备的方法：

标题画面出现时，按A、A、上、B、B、下、A、B、开始。在游戏中途按暂停，再解除后便无敌，并有最强的装备。

14.《B计划》选关法

主题画面（1）同时按上、A。

（2）同时按右、A。

（3）同时按下、A。

（4）同时按左、A。

（5）同时按左、B。

用上下钮选关。

15.《兵蜂》选10人法

1人玩增加10只：开始后有分数显示时，同时按控制器

的右、上和A钮。

2人玩时各增5人：开始后有分数显示时，边按住控制器Ⅱ的B钮依次按下字钮的上、下、左、右。

16.《七宝奇案》接关法

在“游戏室”（GAMEOVER）字出现时，同时按住控制器Ⅰ的上和A钮，再按开始钮。

17.《采蘑菇》跳关法

跳关：可在1大关2小关末尾时乘电梯到顶往前跳，进入选关小屋。任选2、3、4大关。同样方法后面还可选5、6、7、8大关。

18.《采蘑菇四代》过关法

要找到钥匙才能开门。

遇到吐蛋或扔炸弹的敌人，要将蛋或炸弹举起反击。

19.《怒一代》战士复活法

死后立即按A、B、B、A。

20.《革命英雄》游戏两诀

a.选版及难度：在单人玩、双人玩选择画面时按住Ⅰ的A、B不放，按开始钮，就会出现选关及选难度画面，你用A、B键选择即可。

b.找出卡中隐藏的另一小游戏：先将关数选在“5”，再按住Ⅰ的A、B、上，Ⅱ的A、B、上不放，按开始键。这时将出现一个新的射击游戏。

21.《空中魂斗罗》加10人法

（限第一关）按Ⅱ的A、B键不放，按Ⅰ的开始。

22,《斧亡》加人无限法

主题画面出现后，按 Ⅰ 的上、上、上、上、下、左、右、上、开始。

23.《新人类》飞越湖泊法

每次到湖泊前，都可射出飞鸽，吃到后，按A单发键不放，即可飞起，按B键射击。

24.《绿色兵团》选关与加10人法

选关：主题画面时，同时按Ⅱ的AB和方向键下，再按Ⅰ的下选二关，左选三关，上选四关，右选第五关。

选10人：主题画面时，同时按Ⅱ的A、B和方向键的下、开始（只限258K版）。

25.《双截龙二代》秘诀12条

1）同时按A、B键，起跳时按反向与B键，获“龙尾旋风脚”。

2）连发A键，引出“天杀神龙拳”。

3）同时按AB连发键，用方向键控制方向，引出“爆磨龙神功腿”。

4）第一关的关键是要打死面具。

5）第二关的关键是直升机场的两个对手。

6）第三关的关键是掌握直升机开闭的时间。

7）第四关的关键是占据天井中唯一无刺之地。

8）第五关的关键是登上推土机顶部。

9）第六关的关键是不可失足。

10）第七关的关键是掌握齿轮的时间差。

11）第八关的关键是不可让你的“幻影”抢住。

12）第九关的关键是与魔王格斗时要不停地乱跳。

26.《赤色要塞》秘诀6条

1）同时连续按AB键炸坦克群，过第一道要塞。

2）A、B键炸掉雕像，过第二道要塞。

3）必须逐一炸掉军舰发射器才能过第三道要塞。

4）躲在飞机的正下方反复射击。才可进入下一道。

5）关键要炸掉坦克库。

6）最后一关要用B键炸掉突然飞来的导弹，并取得“四开花”炮弹，才可获得最后胜利。

27.《绿色兵团》秘诀5条

1）巧妙利用空间和时间差。

2）跳跃过地雷阵地。

3）黄色服装人员只可匕首杀。

4）谨防红色服装敌人的跳跃。

5）用卧倒刺的办法对付警犬。

28.《影子的传说》秘诀5条

a.切记不要放过取得红色亮点、白色亮点和黑色方块之宝物的机会。

b.第一关必须消灭三个口吐火弹的侠士。

c.阴河内，必须消灭10个敌人。

d.第三关可不计歼敌数，避开敌人直上楼顶即可。

e.第四关交替从左、右楼梯上楼，即可救出被抓姑娘而获胜。

29.《1942》秘诀3条

a.整个游戏可获三次机会。2万分时增一次，8万分时增一次。

b.各版面内，将五架编组中的红机击落，可获不同的武力增强。

c.接关法：三次机会全部失去后，在主题画面选择“继续”项（CONTINUE）按开始键，即可接玩。

30.《1944》秘诀6条

a.与战舰交火时，在其未全部露出时就要击毁。

b.要注意取得油桶和红色风车增加油料。

c.注意取得固定的红色飞机以获取护航机。

d.不要放过画面上的竹竿或蜻蜓，取得后可填写装备表格。用十字键填写。从上至下五行依次为：攻击力、防御力、燃料、特殊武器、时间。

e.接关法同《1942》。

f.选关法：过关后，主题画面时选择“密码”栏（PASSWOKD），再按开始键，密码表出现后，用十字钮选择数字或英文字母。用A或B定项，然后再同时按十字钮和开始键。

第7关：IOC1D

第10关：3EC$_1$G

第16关：FVLOM

第22关：RZ190

31.《霹雳神兵》秘诀2条

a.必须杀死带钥匙的敌兵。

b.一人游戏时，按Ⅱ号控制器A键，第二人可加入战斗。如一方牺牲，也可按A键继续战斗。

32.《疯狂城市》秘诀4条

a.要尽量争取"防弹背心"、"肉"和击中"急救箱"，"弹药"和"人形"、"星"、"漏沙钟"。

b.在规定的时间内要冲过草原。

c.要进入八关时，要快速冲过庭院，消灭持鞭子的小川。

d.枪以外的东西不可同时拿两样。

33.《七宝奇案》秘诀5条

a.只有救出一个少年。得到三把钥匙，才可进入下一关。

b.千万不可让老鼠碰着。

c.拿到老鼠变的地雷放到门前，跑开，炸门后，才可救人取钥匙。

d.不可急于得到弹弓和酒（二层）。

e.进入第三层时，可不管鬼怪而往下跑。

34.《超级玛莉》秘诀4条

a.必须吃到大蘑菇、鲜花。

b.获100枚金币可再玩一次。

c.到地下宫后，要踩中桥头的机关。

d.每小段均有时限，最多400秒。

35.《第一滴血》秘诀20条

a.应注意随时增加兰博的生命力（取得血瓶），生命力为“O”时退到开始。

b.第一次获生命力和箭后，通过“S”方块返回接头。

c.接头人员必须正确无误，尤其要认准整个路线。

d.要取得99支箭后才可走出森林。

e.山崖下，要反复砍杀大猩猩获9瓶血浆。

f.在老人木屋门口，按十字键上取得照明物。

g.陷阱边要消灭大蜘蛛。

h.在敌方大桥上要谨防河中气泡撞击。

i.进入第三关后，要砍碎弹药箱，获大量血浆后再返回早桥上。

j.注意杀死红衣军官和蓝衣军官。

k.到第四关时，要检查积分。如是L3（第三局），则应换用飞箭或弩来杀敌。

l.返回与阮春氏，与老人会合后，要争取将河中出现的军官消灭。

m.注意不可被滚下的巨石击中。

n.第五关要争取准确登上飞机，跳上舱门，同时按十字键上。

o.第六关时，在军营内部注意阮与兰的接头。

p.穿过沼泽地后，要跃入瀑布后隐藏的台阶。

q.第七关，兰博上了直升飞机后，见文字告其要进入敌

方指挥部，应返回从指挥部的地下室取得燃料和钥匙。

r.进入第八关后切记不可被敌方打下桥。

s.救出战俘后，不要急于返回，要力杀敌军，缴获足够的冲锋枪。

t.最后必须击落敌方的追机，才可胜利返航。

36.《火箭车》秘诀2条

a.不可与路面上障碍物相撞，不可压边界线。

b.遇到彩车一定要获取到手。

37.《大赛车》秘诀2条

a.在有效时间内要走完两圈。

b.弯道必需减速（AB键控制油门）。

38.《兵蜂》秘诀3条

a.猛击云层，待其铃铛变成金色时上前取得。

b.红色松塔要用炮弹轰灭，取得苹果。

c.最后有增加生命法，注意其介绍。

39.《小精灵》秘诀2条

a.注意取到角上发光的点豆。

b.充分利用两边的出口避难。

40.《B计划》秘诀3条

a.选择的武器必与画面中箭头对齐，方可取得。

b.飞行中必须将武器两侧的发光体打灭，方可取得。

c.将标有英文的菱形物要击中取得，可获武器。

41.《叮当一代》秘诀3条

a.先将红色敌人制服。

b.制敌时要连续发镖，直至其死。

c.尽量取得白菜罗卜等奖物，以增加积分。

42.《轰炸队》秘诀3条

a.必须将敌人全部消灭，才过关。

b.爆炸注意不能炸到过关小门及未曾取得的宝物。

c.对有的敌人，要提前布雷，方可消灭。

43.《无头战士》秘诀6条

a.要取得消灭敌人后化成的小火球,以获得爆炸性武器。

b.对高速聚弹器，要在它刚露面就射其开口处。

c.注意巨蛇出没的规律，打接口处。

d.在第三关将所有的炮口击破。

e.第四关的怪物要从其下方打其嘴部。

f.第五关一定要取得四楼环绕物，此关关键是要狠打两侧的发射器。

44.《沙罗曼蛇》秘诀5条

a.最主要的是要会填装备格，增强武力。

b.若填格未取得特殊武器，在吃掉红珠时，重新储备。

c.对怪敌都要求集中火力击其眼部、口部。

d.进入第四关（隧道内）后不可贪取红珠，不可射石锤。

e.对付最后的长龙，要见其画面下部射击。

45.《人间兵器》秘诀7条

a.第一局山林中注意跳跃法，到瀑布时要上跃，小心水中敌人，找到接头者取得手榴弹。

b.第二局在货场，留意后背之敌是关键。取得暗中加时器。

c.第三局是林中古堡，要有效利用城下弹簧，取得门中加血器。

d.第四局于古堡城内，注意石碑的动作，进入二阶段后要起跳开火，最后冲出废墟，不可恋战。

e.监狱内要尽快前进，躲过毒液找到手榴弹。

f.第六局好过，第七局要把握好走传送带的时机，击毙阻敌。

g.第八局击倒阻敌，并杀死3K党总头，方可取得最后胜利。

46.《玛莉三代》秘诀若干

1）宝物及其功用。

a.大蘑菇，可使马星奥变大。

b.宝花，可化为金身人，口吐火弹。

c.树叶，可化为松鼠，能飞并以尾伤敌。

d.青蛙，入水后特别灵巧。

e.飞熊，可飞并一时无敌。

f.星星，一时无敌。

g.绿色蘑菇，可增加一次游戏机会。

h.锄头，可击碎阻石。

i.仙笛，可选关。

j.飞翅，可飞天过一局。

k.隐形面具，可隐身过局。

l.音符，可停止驼背怪物和花夹的运动。

m.持斧将士，可抛斧杀一切敌人。

2）取宝法。

各局不同。依次为：入蘑菇宝物取宝；顶砖得宝；灭驼背怪物得宝；见赌博器翻牌得宝；过关得宝和进入宝船得宝。

所获宝物可收藏，可按B键，再用十字钮选用之。

3）秘诀15条。

a.每取得100个金币可增加一次游戏机会。

b.每取得一个绿色蘑菇可增加一次游戏机会。

c.每局末尾时变图形的方框，要尽力顶中，可增加机会并过局。

d.在第七版的地下城里，从右边数起第四列砖是关键，顶碎后取得半圆，大量钱币可为你增加次数。

e.第一局的三、四关可省略不打。

f.第二局的四、五关可省略不打。

g.第三局的四、五关可省略不打。

h.第四局的五、六关可省略不打。

i.第五局的六关可不打。

j.第六局的五、六关可不打。

k.第七局的五关可不打。

l.有的怪物要连踩三次（局头怪物）。

m.有阻路砖要化为松鼠以尾击之，水中鱼要化为金人吐弹击之，对付太阳要在临近时突然改变方向，对付白色浮起物要急跳而过，对付水中大嘴怪要找藤条爬去。对付烛下的小火人要不停的运动。

n.有标志的小车只有按箭头方向运行。

o.最后越过火海时，在半圆状砖块上不能停留。

47.《奇幻战争》选关法

标题画面时，同时按住Ⅱ号手柄的A和B，再启动。可选九个版（包括补习版、练习版和战斗版）。

48.《天狼号》无敌法

在游戏开始后，按A键加速，然后按住选择键不放，即可达到无敌。

49.《迷宫组曲》解迷法

1）解迷的一般规则：古城迷宫共有大小明暗房间30多个，必须一一找到这些房间，取得宝贝和金币，战胜敌人，救出公主。

a.游戏中前后共有20余种能增加威力的装备，这些装备在战斗中至关重要，必须尽量地取得。

b.城上的每一个门窗都可进入，而且多次进入会产生不同效果。

c.必须用枪射击，打击每块可击倒的地方。

d.装备很重要。没有就无法前进。如果没有鞋子和药，巨兽就不会出现。可回到前面的房子里再找到。

e.要尽可能多的收集金币，以“购买”装备。三楼的金币最多。

f.在墙壁、墙角和地板下很可能藏有暗道，要设法打破墙壁和地板，从暗道前进。

g.如发现突出的石块，坚持推几下可以推开，而发现其

中的秘密。

h.只有在穿上鞋子后，才能在弹簧凳上跳跃。在得到药后触到绿色小球，主角会突然变小，以便走入窄小的通道。得到灯后，才可能看清水井里的东西。水井要从二楼跳入。

2）游戏中装备及其用途。

a.颜料：在魔神殿中显现落脚处。

b.钥匙：用以打开那些明亮屋。

c.伞：可增加武器威力。

d.心：可补充精力，延长寿命。

e.蜂巢：可增加精力度数。

f.蜜蜂：可保护主角免受伤害。

g.乐器箱：取得后可在奖励版上获得奖金。每四个音符奖一个金币。记住：降调符号是不能取的，

h.拐杖和皇冠：必须取得方可进入四楼。

i.飞艇：可减缓下降速度，便于空中控制。

j.水壶：可增加威力，击倒火怪，获得拐杖和皇冠。

k.背心：实际上是防火衣，在进入水井之前要取得。

l.羽毛：获得后可在旋转棒房乘电梯。

m.圣剑：可使进攻能力徒增两倍。

n.铁锤：可击破城墙，找到铁锯。

o.铁锯：可锯开一楼假窗，进入屋内。没有则上不了三楼。

p.气球：打死章鱼即可获得，逃离水井必备。

q.水晶球：在打倒一楼主怪——飞鼠后取得的水晶球，可获得游戏接版的功能，否则无法接版。

50.《龙魂》诀窍3条

《龙魂》共有九个区域，形成游戏九个大关。每关末尾都有一个大的首领，击败后才可进入下一关。

九关依次为：古生代关、火山关、密林关、鬼墓关、洞窟关、冰河关、深海关、黑洞关、魔宫关。

《龙魂》的诀窍在于掌握好以下机关：

a.取得绿蛋中的机关，可获龙头增加。

b.取得红蛋中的机关，可获火力增强（如连射）。

c.消灭发白光的敌人，可获不同的能力变化，不过要注意起反作用的机关，等于陷阱。

其不同变化包括：加快速度、加大火力宽度、加强喷吐火焰、增翅无敌（刀枪不入）、火龙、地震无敌、高分奖励、增加龙数。

反作用的机关有：力量减弱、龙体变小等。

51.《沙罗曼蛇三代》音乐选择法

按住AB两键不放，启动后可进行音乐选择，请用上、下键选择不同的音乐和声响。

52.《新西游记》选最强装备和选关法

在标题画面出现时，顺序按上、下、上、下、A、B、启动，即可获得最强装备。此后随时按A、B及上即可跳到下一关。

53.《火之鸟》跳关法

从一篇到另一篇要经过暗道跳关，下面介绍几组暗道机

关。

a.从大和第一关出发到了第二个有栅的房子，破坏栏栅后就会发现入口．进入便是来世第一关。

b.在大和第四关，在激流对岸，挖出地面起第三块砖，可见入口，进去就到达太古第一关。

c.从来世第一关吊桥断口跳下，站在岩石上，按下，按8次A，即破出一个入口，可来到太古第二关。

d.在大和第五关的寺庙中排列着许多佛像，且第五个大佛下便是通向太古第三关的入口。

e.在太古第一关第三植物群前可见一座山，由此山顶左边数起第七、八格住下挖，可找到向大和第一关的入口。

54.《超级忍》三秘诀

a.飞镖数无限法。

选择OPTION栏，将飞镖数先调至OO，静等15秒左右，发出一种响声后再开始游戏，此时飞镖数增至999个，等于无限了。

b.特种飞镖法和翻跟头法。

按C键等主角跳至最高点时，再按一下C键即可翻一跟头跳到更高的地方。如在翻跟头时掷飞镖，可同时扇形撒出八只飞镖。

c.使用法术的办法。在暂停后，用方向键选择法术。在游戏中可随时用A键调用法术。

55.《最后的使命》选关、选人法

先按住Ⅱ号手柄A、B不放，再按住Ⅰ号手柄A键，启动，可选第二关；按B选第三关；按左选第四关；按右选第

五关；按选择键可选10人。

56.《蘑菇三代》选关法

《蘑菇》有旧版和新版。对于新版，要在进入地图画面后，按住B键，用选择键选宝物，用A键调出笛子即可选关。

如是旧版卡，可在1、2版找到笛子。例如在第一版3小关，可遇到一块白色的墙，消灭乌龟以后，在墙上停留片刻，即可隐到墙后。这时如快速跑向终点，就可到一小屋，取得宝贝。

57.《飞狼》无敌法

当标题画面停止时，顺序按上1次、下9次、左8次、右6次、上2次、下9次，再启动，即可获无敌条件。

58.《西游记》接关法

在节目结束（GAME OVER）后，按住下，再启动。

59.《机械战警》接关法

在第二次接关游戏将结束的时候，不按任何键钮，任其回到标题画面，然后选择“继续”（CONTINUE）栏，启动后按B、A键，即可继续接关。

60.《柯拉米世界》介绍及接关法

《柯拉米世界》由日本柯拉米公司制的一个代表作，又是一个集大成的综合游戏节目。它包括《大盗王卫门》、《恶魔城》、《沙罗曼蛇》、《兵蜂》、《蓝色剑》等游戏

中的主要角色，形成一个五彩缤纷的版面与内容。故事是说柯拉米先生和小姐救出六个被困的英雄，然后一起同恶魔奋战，最终打败种种恶魔，达到了柯罗米世界之和平。

游戏的进程大致如下：

a.进入画面“日本列岛”，救出石川王卫门，利用王卫门可打开路上遇到的带疑问号的宝箱。

b.进入画面“恶魔城”，救出西蒙，获得十字架。

c.进入画面“七宝奇案”，利用西蒙的长鞭打倒长发怪物，救出小麦奇，并取得弹弓和柯拉米先生的激光枪。

d.进入画面“大金刚”，利用小麦奇钻过矮小的墙洞，救出大金刚，并取得大金刚的香蕉。

e.进入画面“月风魔传”，利用大金刚跳过高高的石柱，取得可飞起的小斗蓬，再救出月风魔并取得飞镖。

f.回到画面“日本列岛”和“恶魔城”，利用已可飞翔的柯拉米、柯拉米小姐，取得藏在那里的大力丸，王卫门的装饰猫、柯拉米小姐的红外枪和防弹衣。

g.进入画面“复活节岛”，利用月风魔和大金刚打通石墙，救出沙罗曼蛇中的魔头，并取得魔头的光圈。

h.八个英雄一起进入卷帘门了，通过兵蜂和沙罗曼蛇的画面后，进入最后一关。在那里“八仙飘海”，各显神通，战胜恶魔。

接关法：

在两次进入1号门后，西蒙会问柯拉米还想知道些什么，这时你可选择第12项，“密码”。按四下A后，可见屏幕只出现三组日文密码。下次开始时，你就可用“继续”（CONTINUE）的办法，正确输入密码，就可接着玩下去。

使英雄复活法：

节目中死掉的英雄可以复活，只要到日本列岛等的老虎机房去拿到三顶皇冠即可。

61.《斧亡》选版法

顺序按1号手柄的上、下、左、右、B、B、B、B，开始键。

无敌法：顺序按1号手柄的上、上、上、上、下、左、右、上、开始键。

62.《燃烧战车》选多种装备

首先选择"密码"功能（PASSWORD），再用方向键调动字母A进行选择。

此分三级。初级是：333MN，FGGOP，OKOKI，RQIHO，MUMMZ。

中级：5NZNY，JZZXG，UOOOU，UQRXP，VUNZQ。

高级（全部装备）：OVZZZ，GZZZC，4000U，UYRYX，NZZZT。

63.《不动明王传》选关法

主题画面出现后，选择"密码"（PASSWORD）功能，再按顺序打入以下密码。

第二关：UCU，AJA，FGQ，DMA，D1Q，SAI，OFW，AB?BQ+；

第十关：;CE，FPY，A-Q，EVG，H1-，CB□，□NA，FZV，?×C；

最后一关：MVE，LPY，AKR，E+G，FI+，

CS□，□BY，A?+，BGB。

64.《三K党二代》选关法

先选择“密码”功能，再用方向键输入密码。

第三关：6426099

第五关：1450064

第七关：6609809

第九关：3495242

复版密码。

第一关：6692956

第二关：4516110

第三关：6396857

第四关：4249741

第五关：6916079

第六关：7236972

第七关：8774494

第八关：2205789

第九关：6452184

第十关：6983701

九、关于电子游戏国际大奖
——布什奖

什么是“布什奖”呢？

就是一年一度的电子游戏节目国际大奖。这个奖是1982年美国《电子游戏赢家手册》一书的作者克莱格所梦想的一种大奖。这种奖与电影的奥斯卡金像奖齐名。

为什么叫“布什奖”呢？

这是从电子游戏机之父的名字转化而来的。

谁都知道，电子游戏机的发明者叫罗兰·布什勒尔，克莱格就从中取了“布什”两个字。没想到同现在的美国总统同名了。

为什么要设这个电子游戏国际布什奖呢？

克莱格认为，自从1928年起，英国皇家推出了电影艺术科学奖——奥斯卡金像奖，是奖励那些出色的，有卓越成就的演员、导演、制片、美术、音乐及其它与影片有关的人。在音乐工业中，销售的最高纪录的创造者是唱片。那么电子游戏机创造了什么纪录？它的销售总额大大超过了同年度的两者之和：电影票房额和唱片销售额。那么，他认为，对在美国文化领域中，从屏幕上和音乐上获得如此的伟大成就颁发一系列庞大的学院奖是时候了。

因此克莱格在他想象中的评委会的权威们的评定下，开

出了一张他梦想中的长单子，对1982年市场上的电子游戏节目颁发了绕有趣味的布什奖。这里不妨参见一份，以飨读者。

最大游戏奖　《太空侵略者》

最佳游戏奖　《星球大战》

最引人上瘾游戏奖　《太空侵略者》

最要求操纵者攻击奖　《扫荡》

最烦恼的敌人奖　《星球卡斯特》

　　　　　　　　《城堡飞蝇》

最烦恼的游戏奖　《月球之脊》

最扰人的游戏奖　《呼》

最耗费钱的游戏奖　《星球大战》

最凶残的游戏奖　《太空人》

最佳控制板奖　《太空侵略者》

最能使人困惑的游戏奖　《星球大战》

最佳驾驶游戏奖　《特波车》

塑造的最可怕的敌人奖　《防御战》中的贝特

最佳爆炸模拟奖　《格尔夫》中的旗舰之炮

最有趣的游戏奖　《狂欢节》

到最后最难的游戏奖　《导弹基地》

最开始最难的游戏奖　《星球大战》

最“杂烩”游戏奖　《狂欢节》

最病态的游戏奖　《死亡竞赛》

最佳音响奖　《凤凰》

最全面音响奖　《海狼》

最佳信号奖　《防御战》中的贝特的愤怒声

最能吸引观众奖　《防御战》

最佳对话奖　《星球大战》中播音员的对话

最令人辛苦奖　《足球》

最佳双人赛奖　并列《坦克战》和《太空战》

最佳双人合作奖　《扫荡》

最佳效果武器奖　《防御战》中的高能炮弹

最可怕的敌方武器奖　《导弹基地》中的巡航导弹

最不成功的游戏奖　《银河》

十、未来的电子游戏机

电子游戏机从发明到现在，短短的二十来年，发生了巨大的变化。那么以后会怎样呢？

电子游戏机的销售商们把着眼点放在今天，但市场分析家和社会学家们却把着眼点放在明天。

当年美国最大的铜板启动电子游戏机公司阿达利公司的副总裁富兰克·勃鲁兹对未来电子游戏机进行了预测，并发表在《纽约时报》上。

按他的预测，将来的电子游戏机将在这些方面大变革。

色彩 他说，越来越多的公司将加速进入“x－y”色彩时代（即一种超清晰度的矢量射波式的色彩系统，或四项扫描式投射系统）。

语言 现在电子游戏中出现的语言少而简单。人们只是笑笑而已。到那时语言成了很重要的一个组成部分。游戏机可以大量发出各种指令和解说，增加你实战的感觉。电子游戏工业无疑最终会走向语言的“自由时代”。

环境 那时的电子游戏都可坐下来玩，朝“坐式”发展。你可以获得一个全方位的环境，也可能通过多面镜，或多屏电视来实现。同样，他说，可能会出现全息电子游戏机。

形式 大多数电子游戏机也许没有改变形式，即可以一人或两人同时玩。但也许可能出现三人或三人以上的人参加，那时候就不是单纯的参与者与机器的竞赛，而是参与者

之间和机器的混战。

价格 价格肯定还要往上涨，大约翻一番吧，付出更多的钱而换得更多的乐趣是值得的。

智能型 新出现的机子完全是“智能型”的，它不但可以自己调整自己的动作，还可听懂游戏者的声音。但首先要输入你的声音讯号，在你付费参加俱乐部时，一次性输入你的主要声音讯号，计算机则将其排列储存，编上代码。在上机前你在阿拉伯数字键上按出你的代码，就可以开始玩了。游戏过程中你可以与其对话，某些场合发出指令和询问，就可令其听指挥或回答。如“命令侦察机03号起飞”！“还有多少导弹？”等。

当然说话范围是有限的，就象现在的智能机器人一样。游戏机也可能用数字显示来回答你的询问。

图像输入式 新的游戏机可以将你的图像输入，屏幕上出现的人将是你自己的面孔。这可以增加很多乐趣，更富有“参与感”。当你玩得精彩时，可以将其全部录下来作纪念或玩赏。

参与作战 与现在的参与不同。你可以自己设计战局，布障，可以选择武器，选派兵力，尤如亲自参加战斗。当然必须在指定范围之内，比如一个节目规定你可以设置陷阱、架网等，你就只可能在这个范围内执行，战场将更大，你不但可以随意进攻，你也可以诱敌深入，这样就开辟了新的领域，大大增强了游戏者的兴趣。

全方位环绕式 当工业界使用这个名称时，表示一个扇形正厅。这里我们的幻想家幻想的是，游戏者四周都是镜子或者屏幕、厅的大小有如一个电影院，屏幕可以大到如一个电影银幕。四周都有图像，你的任何一边：天顶、地板

上——这才叫“全方位”。

真实化 图像将十分清晰而逼真，什么地方需要有生气，出现动画，就能达到。一句话，达到超逼真，直至电影画面般的效果。在这个基础上，再通过全息来达到三维效果，或至少通过多种镜体、动画和三维镜来加强真实感。

声音来自64个喇叭，全方位的围绕着中心。每个喇叭将出现不同的、立体的、极小失真的音响，并且有丰富的低音和高倍三音轨。音响效果中还可以加上摩格式立体合成的军事音响。这样，再配上音乐和人语。

电脑将进行全体的协调工作。游戏者可以与解说员进行智趣的对话，也可以与屏幕上的友人和敌人进行对话。在发射导弹的时候，你可以大声对屏幕上的飞碟喊道：“来吧，你这个火鸡！”里间的外星人则会边躲避边回答道：“对不起，可怜的地球生物，我还刚刚上场呢。”

主角 游戏的主角将集中所有现在主角的长处，你的敌方将综合现在所有可怕敌人的特点，你可以从中看到现在的《导弹基地》、《火之鸟》、《双截龙》中敌方的影子，但比他们更可怕，更凶残，因此也就更刺激更富有挑战性。那些低飞器、高能炮、集束弹、光电武器等等都将使人耳目一新。

可能你的飞船，你的武器只有一件，而不是三件、五件。这是为了使节目逼真，记得吗？因为在真正的战斗中你的飞船被击中了，是没有补偿的可能的，但你的飞船或其它工具、武器比任何现在的都耐用。必须带两支激光枪，比对手的厉害。飞船上要有雷达屏幕，并且有比《火之鸟》中更广阔的战场。还要有6枚以上的高能炸弹，还可遥控地面的两、三个导弹基地。当然，在必要时你的飞船可躲入“超空

间”。

为了真实，你的飞船能源是有限的。在返回地球时，可以再填满。有屏幕显示你的油和其它因子，如敌机、武器等的情况，有时有模拟声报告这些数字。

如果你获胜，你将得到最佳奖赏：天空中出现彩虹，漂亮的小姐上来献花，人们像欢呼英雄归来一样迎接你，四周响起悦耳的音乐，可能出现贝多芬第六交响曲的大琴键乐章。甚至，你所想到的都能办到。

十一、“赛马”怎样中彩

“赛马”游戏是最近开发出并风行全世界游戏场的新节目。

无疑，它是最受青年人欢迎的节目之一。

但是，似乎赛马版设计得比任何其它版都狡猾、诡秘，不可精测和难以算计。

仅仅就那么八匹马，哪一匹，或者哪两匹会中彩？

人们一次次实验，一次次投币，盘复一盘，日复一日，百次千次，难以掌握。算到是1—4号，押下去，偏偏是1—5号，算到是2—6号，押下去，又出来个2—5号。

你算总不如它算。

你总是赢不过它。

难道赛马就和《魂斗罗》，和《双截龙》，和《一九四一》不一样，有它的自身规律吗？

《赛马》也是人设计，将定局编入了程序的呀！

对了。《赛马》是有其秘密的。它不是像真正赛马场上的马一样，哪匹马将中彩，只有天晓得，连马自己都不知道。

《赛马》有其规律，有其程序，有其密码。

掌握了《赛马》的规律，即其密码，你就不会再也投它十几个、几十个币也中不了彩了。你就会知道什么时候投币要少，什么时候投币要多，在多少局以后，它会慷慨地给你一个哗啦啦的大奖，而在多少局以内，它不可能给你任何

奖。

但是你不要试图自己能够提出其中的规律。千万不要这样做。除非你是一个电子专家，你才具备打开《赛马》秘密的钥匙。这需要具备高等数学、电子计算机基础和电子学的知识而当你是一个电子专家时，你又不会对此感兴趣了。

试问，就像猜谜一样，《赛马》的秘密是隐藏的，这才使《赛马》变得有意思。如果让你猜一个谜语，紧接着又把谜底告诉你，那又有什么意思呢？如果我们把《赛马》的密码告诉你，你还会觉得《赛马》富有吸引力吗？

所以我们不想在此公布《赛马》的规律、密码。

只有最聪明、最富有心计而又最有电子游戏经验的人，才有可能稍稍掌握到，或者说，推算出恼人的《赛马》的秘密。

当然，我们掌握的密码不是我们自己计算出来的，而是直接从设计者那里获得的。因为与他们的某项约定，我们目前暂不多写这方面的东西。只有在适当的时候，在广大电子游戏爱好者的要求下，并在其设计者的同意之下，我们才会出版一个独立的小册子——《赛马游戏的秘密》。

十二、谁是中国电子游戏神童

KQB是美国电子游戏王子。不管是在孩子们的眼中，还是在大人们的眼中，他是个英雄。因为他不但会玩电子游戏机，精通各种电子游戏节目，他还参与了电子游戏的发展和改革。他现在已是一个电子博士了。

那么中国的电子游戏机神童是谁呢？

笔者恐怕一下子还答不出来。或许是在中国这个博大的国土上，像KQB这样的神童太多了吧？

难道你就没有发现身边像他那样的神童吗？

笔者1989年到北京，在王府井大街的一家电子游戏室里呆了两个小时，目的是看那里的两个英俊少年的电子游戏比赛，他们玩的正是《魂斗罗》节目，每人一台机子，他们的机敏度、判断力、反应力、所得的分数都不相上下，他们并不住在王府井大街，而是北京丰台区的学生。当时店里十五台机子的人都停下来了，聚在一堆看他们的表演。据他们说，两个小家伙三个小时还没有下机，计分牌上已经到了可记录的最高分数，也不知他们掌握了什么奥秘，因为《魂斗罗》很少有人能玩上一个小时的。

旁边的人不断喝彩，有人主动拿了汽水请他们喝。他们也不客气，用嘴含住吸管吸一口，手上还是一停，眼睛只盯着屏幕不动。那场面的精彩真叫盖了帽儿了。

后来一问，才知道他们在学校里是电子科研小组的成员，在计算机的Basic语言方面都是尖兵，曾多次在北京市参加

比赛并获奖。可惜我当时没有记下他们的名字。我想，要是全国举行电子游戏大赛，他们肯定是要拿奖牌的。

值得佩服的是，他们电子游戏玩得很精，学习成绩也很好。并且，他们的文章都写得很精彩。

笔者1991年初到广州，也碰到过这样的神童。听广东省体委的一个人介绍，他们掌握了不少这样的“神童”，其操纵电子游戏机并运用其功能的技巧，连很多成人都望而惊叹。有人提议广东办一次大规模的电子游戏比赛，日本方面的公司也表示愿意赞助。可是，不知什么原因，到目前为止还没有看到广告。

有了广告才能发出通知，才能聚集起各地的电子游戏能手，才能产生真正的神童。

现在的和未来的电子游戏迷们中间，谁都可能成为一位高手，一位专家的。

或许你就是未来的高手。

亲爱的读者，希望你成为中国的电子游戏机神童！

成了神童，获得了金牌，别忘了告诉一声本书的出版者和编辑们，让我们也分享一下你的喜悦啦！

十三、世界上最大的少年电子游戏大赛简况

迄今为止，世界上很多国家都举行了各种类型的电子游戏大赛，次数最多的要算美国的阿塔利公司、意大利馅饼娱乐公司及日本的山田公司和任天堂公司，而最大的一次比赛是1988年在美国的吉尼斯乐园举行的“阿塔利”金奖大赛。

1988年9月，在美国，是一个辉煌的电子游戏迷们的节日。由阿塔利公司主办，全世界二十多个国家和地区，一百多家公司的四百多名选手聚集在吉尼斯乐园参加电子游戏金奖大赛，中国没有参加比赛。但是香港台湾的有关公司派出了观摩团。

比赛场地是特意赶建的一个圆形大厅，一百五十台机子可以同时开机，使用的是一百五十台6米宽的超大屏幕。实况转播权由一家叫“味多”的私人电视台夺得。

大奖赛的最高奖是一套由阿塔利公司生产的特别电子游戏机外加一打（12个）最新节目卡。电子游戏机将以获奖者的名字命名，如果其它公司要借用获奖者的名字，必须向他付一笔丰厚的费用。并且获得前三名者可以得到一个免费卡，执这个免费卡在所有参赛地区的任意游戏娱乐公司领币玩游戏，分文不收，赛后一年内有效。

因为奖品很特别，参赛角逐非常激烈，最后决出前三名的是：美国的杰克·盖勒，日本的小山名君，日本的木横。

KQB没有参赛，他是主要投资者和主持人之一。

比赛进行了一个星期。一个星期内吉尼斯乐园的收入达七千多万美元。

在比赛期间，奥委会曾致电祝贺。而赛委会希望电子游戏机能在不久进入奥林匹克比赛项目，但当时没有得到答复。

随着电子游戏机的普及和发展，我们估计它必将作为一个特殊项目，登上体育比赛的大雅之堂。

十四、电子游戏机的发明者
布什·勒尔小传

只要说起电子游戏的历史，就不能不谈布什·勒尔。对于美国来说，布什·勒尔同克利斯朵夫·哥伦伯斯一样重要。

布什·勒尔首先发明了电子游戏机，并把它成功地推向市场。他同时是美国第一家铜币启动电子游戏机的奠基人，这个厂家后来成了最大的家庭电子游戏工业集团公司。

布什·勒尔1943年2月5日出生在犹他州，父亲是个水泥制造承包商，母亲在一所中学任教。

虽然他父母亲都是基督教徒，他可与此无缘。他长得高大，像个运动员，早年是高中的篮球队员，也参加过象棋比赛。在犹他大学里，他获得电器工程理工硕士学位。实际上在大学整个四年里，他在盐湖城的一个优美的公园里“工作”。最后全部掌握了公园里所有的游戏项目，从所有的游艺节目到那种一个便士的“角子机”。

一个电器工程师加上对游戏节目的掌握，打下了他发明电子游戏机的基础。

1971年，他和另外一个电器工程师，特德·泰布勒，在加里弗尼亚开始设计第一台电子游戏的程序。在布什·勒尔的女儿的房间里，诞生了第一台电子游戏机《大空》。布什·勒尔把它描绘成“飞船和飞碟的宇宙大战”，那就是现

在的《太空战》之母。然后他们把这个成果卖给了一家“成果开发促进会”，一个以电视抢答机出名的塔克拉拉公司。塔克拉拉公司将他们的成果与未来学结合在一起，加上一个小巧的玻璃纤维外壳。于1971年11月第一次推向市场，受到普遍欢迎。

于是，他们又吸收了另外一个叫阿尔·柯恩的工程师，自己成立了一家公司，大刀阔斧地干了起来。这就是后来的“阿塔利公司”。

1972年他们推出第二个电子游戏节目《呼》。这次的成功超出他们的预料，在市场上完全供不应求，几乎所有的美国娱乐场的老板都来订货。这是第一个成功的电子游戏节目，阿塔利公司一下就卖出一万台《呼》游戏卡。马上有二十五家电器公司购下专利和复制权，全美国销售量高达十万台件，比后来的《太空战》、《防御战》和《星球大战》销量都高。

布什·勒尔和泰布勒是阿塔利仅有的原股拥有者。1973年，布什·勒尔买下了泰布勒的少数产权。他保持着股东的统治地位到1976年。然后他将公司以2800万美元的价格卖给了沃那公司。仅此一项，他个人收入达2000万美元。当时他才33岁。

但他在阿塔利公司一直呆到1979年。现在他是三个公司的拥有者。一是“意大利馅饼时代娱乐公司”，一是“空运公司”，一是“微波公司”。但他在意大利馅饼时代娱乐公司所花的精力大大超过其它两家。每个意大利馅饼时代娱乐场什么都有：馅饼、三明治等食品，也有可讲话可唱歌的机器动物，还少不了一个巨大的电子游戏长廊。最大的主角动物，是一头灰色的，六米高的“查克”——一个既像布什·

勒尔，又像米老鼠的东西。

布什·勒尔现在把主要精力转向了餐馆行业，但意大利馅饼时代娱乐公司还保持着电子游戏的倾向，在美国各地，共有一百多家属他的意大利馅饼时代游戏场，甚至在加拿大，澳大利亚的分店，他都有一半的控制权。每个游戏场都有一百多台电子游戏机。到1985年，他已经拥有了1,000家餐馆。他现在被评价为第一家最大的电子游戏公司拥有者。

他的家产现在约1.4亿美元。当人们问起他为什么当年将公司卖出去得到两千万之后不退休呢？为什么后来又收入了五千万美元后不退休呢？他的话是："那就成问题了。搞商业就等于打仗。"他解释自己说："有的人本身的含义就是'创建'"。

现在布什·勒尔真是一个创建者，第一台电子游戏机的创建者，一个伟大的电子游戏公司的创建者，电子游戏工业的创建者，一个巨大的饮食业帝国的创建者，并且，未来的其它伟业的创建者。

没有布什·勒尔，阿塔利是不可能存在的。

十五、关于本书的技术顾问——KQB

KQB是本书的技术顾问。

KQB是个什么人呢？简而言之，他是美国历史上最有能耐的电子游戏机专家。而对于玩电子游戏机，他则是个大赢家。

在电子游戏机风行美国的高潮之中，KQB以其精湛的技艺闻名于世。因为人们对他技艺的崇拜和渴望于从他那里获得对游戏诀窍的掌握，他几乎无法脱身了。在来自四面八方的追逐和包围下，他不得不采用化妆术来躲避。他不断地改变着自己的电话号码，而且停止使用自己的真名字，以免随时被人家发现和找到，这当然也要怪那些好奇的报纸、杂志和电台的记者们。那些记者们全是不请自来。KQB一开始就被记者包围了。一天到到晚有人找他，围着他团团转，开始他不觉得累也不觉得烦。他一遍又一遍、一个节目又一个节目地向人们讲过电子游戏的诀窍和技巧，出名以后，走到哪里他都被人认出来，请他去当电游指导，其中不乏社会团体和某些院校的学生会。在青年小伙子们心中，他简直成了不亚于兰勃的英雄。因为在电子游戏机上，遇到再大的困难，再难的局面，他一出现，就没有什么问题了。一下子风扫残云，“电游”里的敌人可是闻风丧胆，节节败退。人们称他为“电子脑袋”。

KQB1962年4月出生在加利福尼亚州的伯克利市。他原在一所公共学校读书。1975年，为了消除对电子游戏机上

瘾而带来的折磨，他不得不转学到加里福尼亚大学，参加了一个为期九个月的同学夏令营，其间他住在夏令营的食堂里，自己带着一台“星球”游戏机，一个《防御战》节目卡，一台电视机。后来又增加一个他称之为“双胞胎小豹”的《超太空》和《冲锋》游戏卡。大约有七个月的时间，他都花在去路边的电游室参加电游小赛。

1976年，他的技术已经到了炉火纯青的程度。有一天，天气闷热而潮湿。在曼哈顿北边一个叫格林威治村的一家阴暗而发臭的熟食店内，14岁的KQB挤入了一群电游迷之中。他上机的第一盘就把别人镇住了。人们慢慢靠了过来。他的分数越来越高，赢得一阵阵喝彩声，时间逐渐积累，呼声不断增高，店老板也越发坐立不安了。最后不得不与他协商，拔下插头，停了机子，以免把机子烧坏。在如此低劣的环境和条件下能如此发挥高超的水平，使所有在场的人不得不对这位瘦小的男孩刮目相看了。人们从此发现他是一个值得重视的人物。

自那天以后，KOB着手研究和掌握所有著名的电游节目和弹子机。每个大陆举行的锦标赛和展览会他都参加，包括南极洲在内。在南极洲，他进入了一个叫做“小美国”的美军基地。1979年7月，泛美游戏公司在南美的波多离各岛上举办了一次《太空侵略者》单项赛，他为美国夺得了一枚金质奖章。

1981年10月，应皇家邀请，KQB前往伦敦为查理王子表演了一场《星球大战》，接着又在伦敦的皇属阿尔伯特纪念堂作了公开表演。那天，KQB创造的成绩太高，以致于屏幕上不能将其显示出来。

KQB在很多杂志上发表了不少文章，关于电子游戏机

的历史，理论、技巧，还有关于在一定环境和条件下的心理变态等问题。在《视屏》杂志和《超太空》杂志上，他曾一度成了关于电子游戏的专栏作家。他曾提出利用游戏机对市民进行《星球大战》和《防御战》的训练，并在美国元老院的特别委员会上对其进行了论证。

十六、谨防“电游病”

如不采取正确的姿式玩电子游戏机，以及时间过长、频率过密，都会导致“电游病”的发生。

这一点对于电游迷和他们的家长们来说尤其重要。

“电游病”有那些症状？

它是一系列的身体不适，包括脸肿、眼胀并发红、手指痛、虎口发麻、手臂抬不起来，全身皮肤知觉降低、关节酸痛、双腿或部分地方肿胀、脚趾僵木、皮肤出现红斑、过敏性皮诊，甚至出现精神状态失调等等。这些在各个国家，凡是有电子游戏机流行的地方，都有过报道，医院临床记录一直在上升。医界将其统称为“电游病”或“电游综合症”。

你千万不要以为这是危言耸听。因为根据电子游戏机的发展和市场的发展来看，这个趋势越来越大了。在我们国家刚刚开始。但在三、五年后，在一、二十年后，我国人民生活水平大幅度提高，届时“电游病”恐怕要普及到家庭，医院里恐怕要专设“电游病科”了。电子游戏机与电视机不同，不是那么固定、呆板和受时间限制。其吸引力大大超出别的电器设备，因为它独具娱乐型，由玩者自已操纵，集声、像于一体。

其实，随着电子游戏机的进入家庭。“电游病”也就登堂入室了。

在日本、美国或其它发达国家，“电游病”早就引起了

专家们的重视并有大量的研究报告，新闻采访和调查纪实公诸于世，给全社会提出了一系列有效措施。因为“电游病”还诞生了“电游药”。

美国首家最大的、现代化装备的电游病诊所出现在纽约市的纽约医院以及曼哈顿的康耐尔康复中心。另外还有一家洛杉矶的UCL A医疗中心，规模也不小。

为什么要重视“电游病”？

小病不治成大病，这是最普通的道理了。不要以为一点手痛、脚痛就不那么要紧。不及时注意和治疗就可能造成大的损失。

中指和食指因长时间按打炮钮而带来的关节痛，在一定的条件下可发展为关节炎。一旦成了关节炎。麻烦就大了，画画、写字、干活甚至握手都会有困难。患关节炎的人都知道，此病很可能是要“伴居终生”的。

眼睛的毛病更重要，它会直接导致视力下降和眼白发黄，降低抵抗力，易于诱发角膜炎、沙眼等其它疾病。这无疑对学习是个极大的障碍，原因就是在较黑的房子里长时间地注视较小又亮的物体。

不间断不节制的玩电子游戏还可导致内脏的毛病，因过多过紧张地操纵电子游戏可影响内脏器官的自然调节，出现胃病、便秘、心脏疲劳、头痛等症状，从而带出其它内脏毛病。

更严重的是，有可能出现心理上的和精神上的毛病。

千万注意不要出现“超移情”

有一种现象，叫“超移情”。

“移情”，按照弗洛伊德的解释，即一个人常常下意识地

过密地和另外的人打交道的过程。电子游戏诱发的超移情患者会出现一种“外扰”现象，他们容易把电子游戏以外的世界与电子游戏混淆起来。

哈斯顿的一个心理学家，叫依米尔·威弗，曾报道过一个病例。

一个叫杰逊的《星球大战》迷，差一点因汽车送了命。他经常走在街上，看着穿梭来往的汽车入神了。他把现实当作屏幕，手执想像中的炮火操纵杆，向来往的汽车“开火”。当然他不知道怎样躲避汽车，而是往汽车身上靠。这种“走火入魔”，使他随时进入游戏机的“角色”。汽车成了靶子，他可以将汽车用激光枪一扫而光。结果惨剧发生了，他被卷到了轮子底下。

这是个典型的“超移情”患者。当然他不知道自己有病，不清楚自己有什么不正常。或许在他真正被撞之前，就出现过数次危险镜头。他在被吓了一跳后，只是一笑而已。然后再次出现同样的情况。他已经完全沉浸在电子游戏的战斗之中。

试问一下，朋友，你周围这样的人是不是有呢？

千万不要“走火入魔”了。

十七、“电游病”的防治

为防治“电游病”，请注意以下几点。

①做好准备工作，也叫“预备运动”。要玩电子游戏机之前，要根据场所、天气、时间的可能，尽力做些准备工作。就跟打球、跑步一样，如按摩一下手掌、手臂、伸伸腿弯弯腰，做做眼保健操，慢跑十分钟等等，都是有好处的。

②活动前饭要吃饱，水要喝够。所谓“粮草先行”，当然不要过量，否则到了关键时刻和激动的时候，是没有时间上厕所的呀！吃饱了，有足够的热量和营养，打起“仗”来才会得心应手，具备应有的反应力、注意力、反应速度和控制能力，等等。

③不要“废寝忘餐”。到吃饭时，一定要吃饭。到睡觉时，一定要睡觉。如果不注意，很快就会出现身体上的毛病，饿着肚子打仗，谁又能打胜呢？

④不能一次玩得太久。如果有条件玩得久，也要半个小时左右休息一次，连国际运动员参赛都要休息的。何况你不是国际运动员，也不是在比赛，对吗？不休息就是害自己。你总不是想这次玩完了，就不再玩了吧？

⑤不要对电子游戏上了瘾，就顾此失彼，把其它体育项目丢了。电子游戏是体育活动中的一项，但他不可能代替别的项目。比如，电子游戏决不能提高你的跑步速度，跳高程度和乒乓球技巧，是吗？所以要把电子游戏和其它锻炼结合起来。二者互相影响，才能互相提高成绩。“适中”是诀

窍。“过量”，就入了歧途。最好有个安排，每周玩几次电子游戏，打几场羽毛球，一一计划出来，根据自己的条件和能力，有一个“自我设计”。

⑥千万不要带病“上战场”。比如你感冒了，咳嗽、拉肚子，或有其它病，都不要玩电子游戏。这样保证自己的病快好，又不会影响别人。如因玩电子游戏出现毛病，也要赶快“退场”。

当然如在正式比赛中出现了突然的毛病，那就不一样了。坚持带病赛完就成了英雄行为。

⑦有条件时，要注意自己的穿戴。美国曾有人提倡专门的电子游戏服装和工具，以保证身体不受任何损害。他们设计了“全副武装电子游戏运动员图”。根据我国情况看来，还用不着如此认真，但还是有参考价值的。如果能在穿戴上做些防护措施，有益而无害，我们何乐而不为呢？

十八、电子游戏机在美国

电子游戏机有如一尊巨大的力神在整个美国刮起了一场惊心动魄的风暴。它穿过所有酒家的门厅，所有饭店宾馆的客道，所有娱乐场的长廊，所有酒吧、馅饼店和快餐部，它席卷着每一个角落。

从1971年到1981年，仅仅是在美国，各种电子游戏机就卖出3500万台，散布各地。

人们用激光武器瞄准着他们的敌人，点射着他的巨大杀伤力的子弹，发射出一枚枚神威的导弹，一束束魔般的集束弹和曳光弹，与对方的强大敌人的交火组成一场场紧张而又狂烈的你死我活的战斗。而敌人，是凶残的黑社会暴力集团，是猛顽的外敌，是神秘的飞碟、飞船，是装备超现实的第三次世界大战的劲敌。

战场就设在美国最大的城市，直至最小的村庄。从纽约市的最辉煌的西部游乐场，到弗吉尼亚州的尼瓦达镇最小的儿童娱乐点，在千家万户中，进行着成千上万的这样的战斗。

这些奋力与敌作战的大无畏的战士，保卫家园和友邦，抵抗着凶狠的顽敌，他们是什么人呢？

他们是操纵着方向杆，按动着发射键的玩电子游戏机的男人和女人们。

他们大多数都象战场上的司令官一样，聚起千军万马，调动精锐的武器和现代化的交通工具，他们都是年轻的军

官。

而且他们的队伍里，渐渐地参入了越来越多的姑娘、儿童、中年甚至老年人。

是的，这些东西叫“游戏机”。对这种地球上的通过操纵板能在屏幕上出现的一种从未见过的声像效果的东西，恐怕份量太轻了吧？“游戏机”对于弹子机，对于拼字或简单的数学机还差不多，但对于“太空侵略者”，对于《防御战》、《星球大战》、《导弹指挥部》等来说，就不那么合适了。

这些机器闪烁着迷眼的光芒，爆发出悦耳的音响，其结构和声像交相辉耀，给人享受，有人称它们为一种“艺术”。

这些机器具有极大的诱惑力、迫使力，使人上瘾，欲罢不能。有人称之为“药”。

这些机器使人尽心投入，调动你全部的体智，并吸引众多的观众，有人称之为“体育运动”。

这些机器使用计谋。他们作出反应，他们可以“说话”，有人称之为“人”。

这些机子使人畏惧，似乎残酷化、无情化，使人羞辱丢脸，呆蠢再三，有人称之为“魔鬼”！

这些统统是其他游戏机望尘莫及的。

诚然，这些组合的电器件，还是被称为“游戏机”。它毕竟是一场游戏。毁灭了或创生了，失败了或成功了，兴奋了或懊丧了，不过是一场游戏。都在程序之中，一切都可以重来。

正是这种可以重来的电子游戏机，带来了一个全球性的疯狂症。

单在美国，每年的“上机顾客”们在小小的游戏机上就要花掉90亿美元，其中街头的铜板控制电子游戏机有80个亿，家庭用电子游戏机为10个亿。人们在此花费的钱比任何其他项目都要多。包括电影和录音带、录像带。其中一个电脑板，即阿塔利公司推出的“星球大战”，最多的一年攒了七至八个亿，比有史以来在银幕上占据了四十年之久的，创造了最高票房价值的《飘》还要多。

电子游戏机，太使人上瘾了。成千上万的游戏者收集下一个个硬币。或用三、五个美元换成硬币，仅仅是因为他们要延长他们的午饭时间去消遣电子游戏机。男人们和女人们都成了社会忠实的一员，电子游戏机充当了一根坚实的纽带。

我们可以看到这样一个事实：在美国，最常见的一句话再也不是：“你好吗？”而是“好，打定这一盘吧。”（通常是在几场赢战以后，自言自语）而两个人见面时最常用的招呼已不再是“喂”或是“我为您买杯饮料好吗？”而是“想玩玩双人游戏机吗？”

你当然愿意玩双人游戏机，尽管这个问话的人三天没刮胡子，也没有用过除臭剂，或许根本就不认识“除臭”二字，尽管这个人在衬衣领子上沾染着威士忌的残味，你还是会伴随他乐一盘。

任何事情都比不上停下活来去干上一盘电子游戏机带劲。

但是千万不要昏了头脑。两年以前，甚至一年以前，我们中的许多人还没有机会出门进入公众之中。而今电子游戏机一出现，他们是九牛二虎也拉不回了。有的人甚至带支票去玩《星际大战》和《导弹指挥部》。

颇有名气的发明家瓦尔特·康博士告诉《旧金山晚报》专栏作家赫伯·凯恩说“他退休后的打算是，每天坐在一个昏暗的房里玩玩“太空侵略者”就够了。他有一台“阿斯特里”牌游戏机。

整个社会都关注着电子游戏机。所有的报纸都报道了电子游戏机的疯狂。从《纽约时报》、《墙街》杂志、《华盛顿邮报》、《底特律消息》到《哈斯顿报》、《洛杉矶时报》，到《新闻周刊》，还有各地的各种日报、周报。它们发表了不少关于电子游戏机的故事、评论，地方电视台也将他们的摄像机对准了“电游群”和生产厂家。很多电视专题节目中都插进了关于电子游戏的内容。

随着大电子游戏机而来的是家庭电子游戏机的发展。这就象一场大革命。

千家万户都有的电视机开始大振雄风了。家用电子游戏机和录放像机一并，使原来受电视台控制的电视机有了充分利用时间显示其活力的机会。

电子游戏机轻巧地将电视机拽过来为自己所用。

现在的美国家庭中，已经可统计到约2000万个家庭中有了游戏机，市场急骤变化，购买直线上升。1987年比1986年翻了一番。1988年又比1987年翻了一番。未知哪年达到饱和。最有名望的电子游戏机商，电游发展公司经理史蒂文说，在不远的将来，电子游戏的浪潮将与原来电影对人们的浪潮一样，举足轻重，其深远影响不可估量。

美国有这样的历史：当一种文化倾向性地出现，就必须要影响到美国的家庭。电子游戏机正是这样，使很多家庭变得紧密亲近起来。过去的一些家庭由于其他因素开始离析和涣散。但电子游戏机却将其扳了回来。很多大人不是走出

去，而是和孩子们一道围着电子游戏机活泼而积极地进行着练习和比赛。

不管是室外还是室内，电子游戏机是弹子机以后的一个新时代。电子游戏机的胜利在于它机智灵活，要达到最佳状态必须经历数百次的实践。机子的综合电脑程序是一个高创造力高智能化的工作，它的复杂性在于：经验丰富，反应敏捷的操纵者必须长时期地练习方可以达到熟通的技巧和技术。

电子游戏机如此有诱惑力，原因何在呢？

可以这样看：一个操纵者在玩了一盘后，不管他是胜利者，还是失败者，他都有一个强烈的愿望：想再来一次。如果他是个熟手，精通某个节目，他仍会想他下次会作得更好，并达到最高纪录。如果他失望地玩完了某个节目，他肯定知道他只要稍稍地躲避开出现过的那一丁点差错，就会获得胜利。所以他再次上机，改进技术，扩大成果。

也许，最重要的，电子游戏机可以使人欢娱。使美国的年轻人从80年代生活的失望和困惑中得到摆脱。他们似乎得以机会从生活的另一个角度来证实自己的命运。这个角度就是游戏机。有了游戏机，他们可以一度或长期地，获得一种控制权。而这种控制权在他的想象和潜意识的配合下，似乎已超过他本身的时空和能界。

电子游戏的疯狂还没有达到高峰。甚至还没有达到它的山脉的高度。每年每个公司都有新版问世。电子游戏机在不断地变得更色彩斑斓，更加生活化，更富有吸引力。

电子游戏机的老手们在不断地战斗。而随着其技术的不断更新，老手们更不会轻易地退下阵线。这时，新手们又层出不穷了。

新手和老手的洪流反过来又刺激着创造者和革新家们。

这个新兴的工业刚刚在追赶着早就兴盛的电影业、录像业，过了不久，就会把它们抛开十万八千里。

这本书就是为电子游戏迷们而写，为那些曾经多次兴致勃勃地观摩但未曾按过一次发射键的人而写。它告诉你们怎将玩好电子游戏。高手们则可通过此书，从其他经验丰富的人身上学到更高的技巧，掌握那些难度最高的节目。